Informatique AMSTRAD

AMSTAR

ISSN 0298 - 654 X



PRESENTE :

Par l'auteur de FER ET FLAMME

L'ANNEAU de ZENGARA

GRAND CONCOURS ERE INFORMATIQUE AMSTAR : 100 LOTS A GAGNER.

AU BANC D'ESSAI : TOUS LES LOGICIELS DE LA RENTREE.

DOSSIER DU MOIS : LES SERIES TELEVISEES SUR VOTRE CPC.



MENSUEL - N° 13 - SEPT./OCT. 1987


Loriciels
tant qu'il y
COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.
MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui ! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.
AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC et compatibles
ATARI ST
THOMSON
loriciels
COBRA
loriciels
MISSION
AMSTRAD cpc 464-664-6128 CASSETTE
AMSTRAD CPC
THOMSON
SUPER ARCADE AVENTURE !!!
TIRE DE L'AVENTURE TELEVISÉE COBRA sur ANTENNE 2 et CANAL +
Loriciels

aura des héros...

CHARLY DIAMS : Du golf de Bengale au désert du Ténéré, de la campagne Berrichonne à la cordillière des Andes, du lac de Titicaca à bien d'autres lieux, la route est longue. Longue et périlleuse, car il faudra échapper à tous les pièges que tendent les hommes et les éléments pour barrer la route vers les milles diamants bleus.

LES HITS N°4 : La superbe collection "les Hits" s'enrichit d'un nouveau titre. Avec Maracaïbo et l'aventure sous la mer, Billy dans sa banlieue et ses pièges et MGT le vaisseau du futur, des dizaines d'heures d'aventure et de Passion. Les Hits N°4, trois super jeux au prix d'un.

AMSTRAD CPC

AMSTRAD CPC

DEJA LE N° 4 DE LA SUPER COLLECTION

loriciels

CHARLY DIAMS

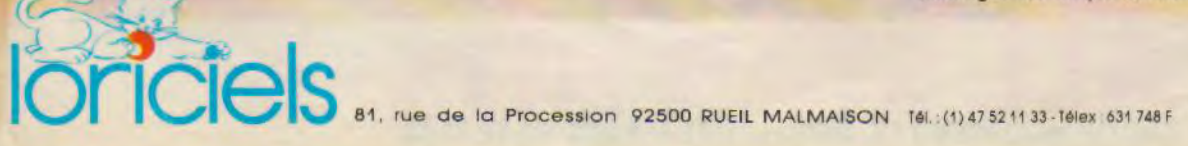
les hits 4 de loriciels

MARACAÏBO

BILLY LA BANLIEUE

M.G.T.

Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.



81, rue de la Procession 92500 RUEIL MALMAISON Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F

Distribution :
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F


6
SUPER
HITS
POUR AMSTRAD
AMSTRAD
MIAMI
VICE
GALIVAN
KNIGHT RIDER
STREET
HAWK
ocean
TOP GUN
ocean
SHORT
CIRCUIT
ocean
OCEAN'S
ALL STAR HITS
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.

Septembre Octobre n° 13

SOMMAIRE



AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication :
Sylvio FAUREZ
Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE – Denis BONOMO
Rédaction
Catherine VIARD – Olivier SAOLETTI
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Rewriter
Isabelle HALBERT
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquette – Illustrations
Jean-Luc AULNETTE – Patrick LOPEZ
Administration
Diffusion – Abonnement
Catherine FAUREZ - La Haie de Pan
35170 BRUZ – Tél. 99.52.98.11
Télex SORMHZ 741.042 F
Serveur télématique 36.15 + MHZ
Vente au Réseau-Rassort
B.E.P. La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Gérard PELLAN – Tél. vert 05.48.20.98
Chef des ventes
Christian CHOUARD
Relations extérieures promotion
Sylvio FAUREZ
Editeur
SORACOM EDITIONS
SARL au capital de 50 000 F
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
CCP RENNES 794.17V
Code APE 5120
Publicité
IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine
35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33





Couverture vendue à Ubi Soft

A NOS ABONNES

Nous vous remercions de nous faire confiance en vous abonnant. Afin d'améliorer le service et de mieux le contrôler, nous avons décidé de prendre directement à notre charge le routage. Cela s'est fait sentir dès le dernier envoi !

MAIS ATTENTION !

Il arrive que des abonnés ne reçoivent jamais leur revue. Les causes principales des retours sont les suivantes :
NPAI – n'habite pas à l'adresse indiquée ;
– nom ne figurant pas sur la boîte aux lettres ;
– adresse erronée.

Si vous changez d'adresse, signalez-la, vérifiez votre boîte aux lettres et surtout pensez à nous : écrivez lisiblement sur vos bulletins d'abonnements et même vos commandes. Avec nos remerciements pour ce petit effort !

Photocomposition SORACOM – Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE 35170 BRUZ
Impression LA HAYE MUREAUX – Distribution NMPP – Dépôt légal N° 23822



AMSTRAD LAVE PLUS BLANC

Vous connaissez tous le salon Amstrad Expo organisé par notre confrère avec le succès que l'on sait. Il se trouve que cette année, Amstrad France a décidé de reprendre l'organisation de ce salon à son compte.
Il faut reconnaître que la manière d'agir est un peu rude ; de plus, il se trouve que c'est une société de pressing qui a été chargée de l'organisation de ce salon dans un premier temps. Amusant, non ? La nouvelle devise serait-elle "Amstrad lave plus blanc ?"

OU TROUVER SEMAPHORE EN FRANCE

De nombreux lecteurs semblent intéressés par les produits Sémaphore mais trouvent une difficulté certaine à se les procurer en France.
Depuis 1986, ils étaient distribués dans notre pays, d'une part par Ubi Soft et, d'autre part, par la société S.I.P. à Annemasse. Un nouvel accord de collaboration vient d'être passé avec la société DMS-Diffusion dont voici les coordonnées :

SEMAPHORE — DMS-Diffusion
Avenue du Salève
04220 DIVONNE LES BAINS
Tél. 50.20.79.85.

NOUVEAUX LOCAUX POUR MICROPROSE

Qui dit logiciels de simulation dit en général Microprose. Son antenne en France change d'adresse et vous communique ses nouvelles coordonnées :

MICROPROSE FRANCE
50, rue de La Condamine
75017 PARIS
Tél. 45.22.57.01

A NOTER SUR VOTRE AGENDA

— Du 11 septembre au 11 octobre : grande braderie "Micro" organisée par la société SIVEA. Durant toute cette période, vous pourrez vous procurer des articles soldés jusqu'à 75 % de leur prix. Pour profiter de ces bonnes affaires, il suffira de vous rendre tous les vendredis et samedis de 10h00 à 21h00 à l'adresse suivante :

19, rue Eugène Berthoud
93400 ST-OUEN

— Du 9 au 11 octobre, se tiendra à l'espace Austerlitz le festival de la Micro organisé par notre confrère Néo Média.
Espace Austerlitz
30, quai d'Austerlitz - 75013 PARIS



PROCHAINEMENT DANS AMSTAR



INFOGRAMES

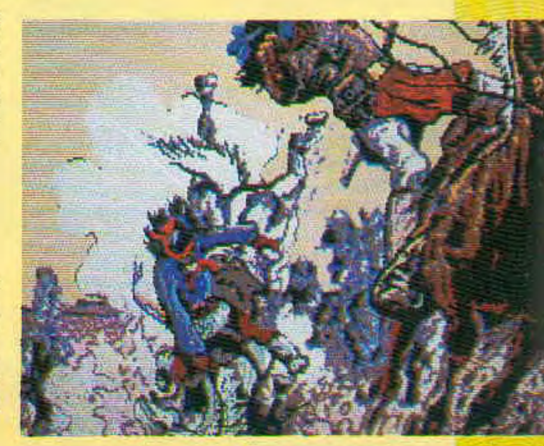
Infogrames a un objectif de rentrée on ne peut plus sportif ! Avec LES DIEUX DE LA MER, vous pourrez vous rafraîchir par les chaudes journées de l'arrière-saison puisqu'il s'agit de ski nautique... Préparez-vous à affronter les trois épreuves suivantes : saut, slalom et ski acrobatique.

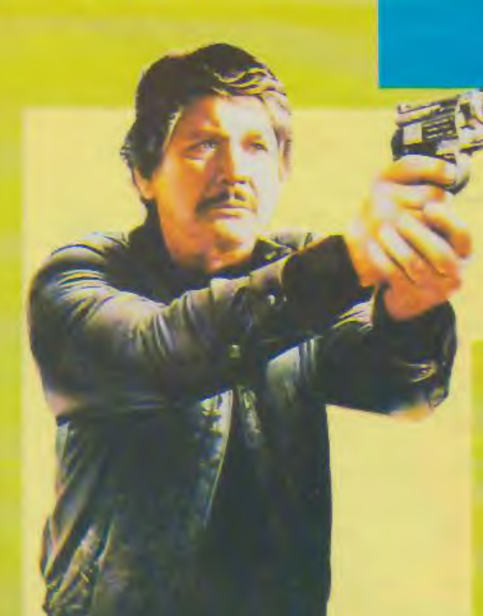
HEWSON

Hewson n'a qu'une seule devise avec EXOLON : de l'action, encore de l'action, toujours de l'action pure et dure au travers d'un nombre considérable d'écrans... En tant qu'Exolon, vous serez équipé d'une armure pesante mais très efficace qui n'est autre que l'Exoskeleton !

COKTEL VISION

Un fois de plus, la B.D. va être à l'honneur car Coktel Vision nous a concocté un logiciel d'aventure et d'action avec "BLUEBERRY ET LE SPECTRE AUX BALLES D'OR"... Seulement, il va falloir patienter jusqu'au mois de Novembre !





GREMLIN GRAPHICS

Gremlin Graphics vous propose avec DEATH WISH 3 une transformation en justicier et épurateur des rues de New-York totalement infestées par une multitude de gangs plus crapuleux les uns que les autres... Pour accéder à la victoire, vous avez deux atouts de chocs : vous incarnez Charles Bronson et vous êtes en possession d'un magnum 475 !

US GOLD

US GOLD distribue les produits Epyx avec cette nouvelle rentrée. Il nous annonce un logiciel qui vous occupera très certainement pendant toutes les longues soirées d'hiver... En effet, après Winter Games arrive dans la même lignée CALIFORNIA GAMES !

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :
— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
— BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
— BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
— CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
— CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.41.63.00
— COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
— COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
— D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
— DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291.257.80
— ELITE, diffusé par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
— EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30
— FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48.97.44.44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753.423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
— IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tél. 78.03.18.46
— INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18
— MICROIDS, 92100 BOULOGNE
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
— PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
— SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
— US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12

PARTICIPEZ A AMSTAR !

Remplissez soigneusement ce coupon et joignez-le à votre programme. Envoyez le tout à :

AMSTAR
La Haie de Pan
35170 BRUZ

Le programmeur :
Nom : ______ Prénom : ______ Age : ______

Adresse complète : ______

Le programme :
Nom : ______

Taille : ______ Périphériques utilisés : ______

Support : ☐ CASSETTE ☐ DISQUETTE

Compatibilité (testée) avec : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128

Attestation sur l'honneur

Je soussigné, ______, déclare être l'auteur du programme ci-joint et ne l'avoir jamais proposé à une autre revue.

Le : / / à :

Signature :

LA NUIT DES



Au mois de mai dernier, nous vous avons proposé de mettre à l'honneur avec nous le monde de la micro-informatique. Pour cela, nous avons créé les AMSTAR D'OR devant récompenser les meilleurs logiciels sur Amstrad, mais aussi tous les aspects qui font qu'un logiciel est réussi et qui sont un peu oubliés tels la page titre, la musique ou l'originalité du scénario...
Aujourd'hui, nous vous livrons les résultats de vos votes qui sont représentatifs puisque vous avez participé massivement. Par ailleurs, nous avons constaté que les gagnants de chaque catégorie ont toujours eu une majorité de voix incontestable par rapport à leurs "adversaires", ce qui prouve que la qualité réelle d'un jeu est reconnue par tout public, quel qu'il soit.

RÉSULTATS DES AMSTAR D'OR			
Jeu d'arcade	**Manhattan 95** (Ubi Soft)	*Page titre*	**Short circuit** (Us Gold)
Jeu d'aventure	**Les passagers du vent** (Infogrames)	*Graphisme*	**Bob Winner** (Loriciels)
Jeu de réflexion	**Meurtres en série** (Cobra Soft)	*Musique*	**Bob Winner** (Loriciels)
Jeu de rôle	**Fer et flamme** (Ubi Soft)	*Scénario original*	**Le passager du temps** (Ere Informatique)
Logiciel étranger	**Arkanoid** (Imagine)	*Packaging*	**HMS Cobra** (Cobra Soft)
AMSTAR D'OR : **Bob Winner** (Loriciels)			


ACTION,
DANGER,
COMBAT,
FICTION.
TOUJOURS PLUS LOIN AVEC
BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX
POUR EN VOIR DE TOUTES LES COULEURS, FAITES VOS ÉCHANGES AVEC LE PLUS IMPORTANT CENTRE FRANÇAIS DE LOGICIEL DE JEUX. PASSEZ A L'ACTION, VOLEZ VERS DES MONDES INCONNUS ET DANGEREUX, PRÊT A COMBATTRE.
TOURNEZ LA PAGE ET DÉCOUVREZ UN CHOIX FANTASTIQUE DE CASSETTES ET DE DISQUETTES.
GAD



ATTENTION: La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.
La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTES SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

	1001 BC	37	75
	1942	27	55
▽	3 D FIGHT	15	35
▽	ACE	39	79
	ACROJET	44	89
	ACTIVATOR	24	49
	ALIEN 2	34	69
	ALIEN 8	15	30
	ALIEN HIGWAY	27	55
	AMELIE MINUIT	29	59
	AMERICA'S CUP	39	79
▽	AMSTRAD ACADEMY	44	89
	ANNALS OF ROME	57	115
	ANTIRIAD	39	79
	ARKANOID	44	89
	ARMY MOVE	44	89
▽	ASTERIX	34	69
	AU REVOIR MONTHY	47	95
	AVENGER	32	65
	BACTRON	24	49
	BAD MAX	29	59
	BALL BREAKER	49	99
▽	BALLE DE MATCH	24	49
●	BALOON CHALLENGE	49	99
	BARBARIAN	47	95
	BASKETT BALL	44	89
▽	BIGGLES	24	49
	BIG 4	39	79
	BILLY LA BANLIEUE	32	65
	BLACK MAGIC	47	95
	BLADE RUNNER	24	49
	BLAGGER	24	49
▽	BOMB JACK	19	39
	BOMB JACK 2	37	75
	BOUNDER	37	75
	BREAKTRHU	24	49
	BUBBLER	47	95
▽	BRUCE LEE	15	30
●	CANADAIR	52	105
	CAMELOT WARRIORS	47	95
●	CATCH 23	52	105
	CAULDRON 2	24	49
	CESNA OVER MOSCOU	69	139
●	CHALENGE GOBOTS	49	99
●	CHIFFRES ET LETTRES	89	179
▽	CHILLER	15	30
	CITY SLICKER	24	49
	COBRA	32	65
	CODENAME MAT 2	15	35
	COMBAT LINX	22	45
	COMMANDO	19	39
▽	COMPUTER HITS 10	29	59
●	CONFLIT	54	109
	CONFUZION	33	75
●	CONVOY RAIDER	47	95
	COSA NOSTRA	62	125
	CRYSTAL CASTLE	47	95
	CRYSTANN	82	165
	DAMBUSTER	25	55
	DAN DARE	44	89
▽	DANDY	34	69
	DANGER STREET	62	125
	DEACTIVATOR	24	49
	DEATHCATE	47	95
▽	DEATHVILLE	32	65
●	DEATHWISH	47	95
	DEEP STRIKE	24	49
	DESPOTIK DESIGN	62	125
	DOG FIGHT	49	99
	DONKEY KONG	39	79
	DRAGON'S LAIR	39	79
	DRAGON'S LAIR 2	47	95
	DYNAMITE DAN	39	79
	EAGLE NEST	49	99
	EDEN BLUES	27	55
	ELECTRA GLIDE	24	49
	ELITE	42	85
	ENIGME A OXFORD	79	159
	EQUINOXE	24	69
	EREBUS	54	109
	EXPLORER	34	69
	EXPRESS RIDER	47	95
●	F15 STRIKE EAGLE	52	105
	FAIRLIGHT	24	49
	FIGHTER PILOT	15	30
	FIGHTING WARRIOR	19	39
	FINAL MARTIX	47	95
	FIRE LORD	37	75
	FLASH	64	129
▽	FLIGHT PAT 737	15	35
	FRANCE GEO	49	99
	FUTURE KNIGHT	27	55
	GALACHIP	22	45
●	GAME OVER	44	89
	GHOSTBUSTERS	15	35
▽	GOLD HITS 2	47	95
	GOLIATH	42	85
	GRAND PRIX 500 CC	37	75
	GRAPHIQUE CITY	37	75
▽	GREEN BERET	15	30
	GREYFIELD	49	99
	HACKER	24	49
	HACKER 2	32	65
	HANSE	74	149
▽	HARBALL	39	79
	HEAD OVER HEELS	44	89
	HIGLANDER	24	49
	HIJACK	37	75
	HIT PACK 2	47	95
	HOWARD THE DUCK	44	89
	HYDROFOOL	47	95
	HYPERSPORTS	22	45
▽	IMPOSSABALL	32	65
●	INDOR SPORT	47	95
	INERTIE	59	119
	INFILTRATOR	27	55
▽	INTERNATIONAL KARATE	29	59
	INTO OBVILON	15	35
	INVITATION	64	129
	JAIL BREAK	32	65
	K.Y.A.	62	125
	KAT TRAP	44	89
	KILLED UNTIL DEAD	47	95
	KILLER KING	49	99
	KINEKIT	44	89
▽	KNIGHT GAMES	29	59
	KNIGHT LORE	22	45
	KONAMI COIN OP HITS	27	55
▽	KONAMI'S GOLF	22	45
	KRACK OUT	44	89
	KWAH	42	85
▽	L'AIGLE D'OR	27	55
	L'HERITAGE	49	99
▽	LE SCEPTRE D'ANUBIS	52	105
●	LE NECROMANCIEN	49	99
	LEADER BOARD	44	89
●	LES CLASSIQUES	69	139
	LES DENTS DE SA MERE	32	65
▽	LES LAUREATS	32	65
	LEVIATHAN	47	95
	LIVINGSTONE SUPONGO	44	89
▽	LORD OF THE RING	24	49
▽	M'ENFIN	57	115
	MAD DOG	69	139
	MAGMAX	44	89
	MANANTHAN 95	62	125
	MANIC MINER	22	45
	MARACAIBO	32	65
	MARBLE MADNESS	49	99
	MARCHE A L'OMBRE	72	145
	MARIO BROTHERS	44	89
	MARTIANOIDS	47	95
	MASTER OF THE LAMPS	22	45
	MERCENAIRE	37	75
	MERCENARY	44	89
▽	METRO 2018	27	55
	METROCROSS	47	95
▽	MGT	27	55
	MIAMI VICE	34	69
	MICROPPOL HITS	47	95
	MISSION 2	39	79
▽	MISSION OMEGA	32	65
	MLM 3 D	29	59
	MONTHY ON THE RUN	37	75
	MR FREEZE	22	45
	MUTANTS	44	89
▽	NEMESIS	37	75
	NEMESIS THE WARLOCK	44	89
▽	NEXUS	22	45
	NIGHT GUNNER	24	49
	NIGHTSHADE	19	39
	NOW GAMES 3	27	55
	NOW GAMES 4	49	99
	PACK ELITE	24	49
	PAPERBOY	44	89
	POSEIDON	22	45
▽	PRODIGY	29	59
	PROFANATION	59	119
●	PSI 5 TRADING CO.	47	95
●	QUARTET	47	95
	QUESTOR	42	85
	RAID SCORPION	47	95
	RAID SUR TENERE	29	85
▽	RASPUTIN	27	55
	REBELS PLANET	27	55
	RELIEF ACTION	74	149
	REVOLUTION	27	55
●	ROAD RUNNER	47	95
▽	ROBBOT	37	75
	ROCK'N WRESTLE	32	65
	ROCKET BALL	37	75
▽	RODEO	29	59
	ROOM 10	34	69
	SABOTEUR 2	47	95
	SAI COMBAT	32	65
	SAILING	44	89
	SAMANTHA FOX STRIP	42	85
	SAMOURAI TRILOGY	44	89
	SAPIENS	24	49
	SARACEN	44	89
	SCALEXTRIC	49	99
	SCOOBYDOO	24	49
▽	SECRET DU TOMBEAU	32	65
	SENTINEL	47	95
▽	SHAOLIN'ROAD	42	85
	SHOCKWAY RIDER	44	89
	SHOGUN	24	49
●	SHOLO	64	129
▽	SHORT CIRCUIT	29	59
	SKYFOX	19	39
	SLAP FIGHT	44	89
▽	SOLD A MILLION 2	27	55
	SOLD A MILLION 3	27	55
	SPELBOUND	15	35
	SPINDIZZY	29	59
	SPY VS SPY 2	49	98
●	STARFOX	49	99
	STAR GLIDER	54	109
	STAR RAIDER 2	44	89
	STARION	22	65
	STARQUAKE	47	105
	STREAT HAWK	27	55
	STRIKE FORCE HARRIER	24	49
▽	STRYFE	39	79
●	TRIO HIT PACK 3	47	95
▽	SUPER CYCLE	39	79
▽	SUPER HITS	44	89
	SWORD AND SORCERY	57	115
	TAI BOXING	34	69
	TAI PAN	44	89
▽	TARZAN	27	55
	TENSION	54	109
	TENTH FRAME	42	85
	TERROR OF THE DEEP	44	89
	THANATOS	37	75
	THE GREAT ESCAPE	34	69
	THE LAST MISSION	62	125
	THING BOUNCES BACK	44	89
	THINK	44	89
	THOMAHAWK	44	89
▽	TOAD RUNNER	24	49
	TOBROUCK	44	89
	TOP GUN	27	55
	TORNADO LOW LEWEL	29	59
▽	TRAILBLAZER	24	49
	TRANSAT ONE	44	89
●	TRIO HIT PACK 3	47	95
▽	TRIVIAL PURSUIT	39	79
	TROLLIE WALLYE	22	45
	TT RACER	24	49
●	TUER N'EST PAS JOUER	49	99
	UCHIMATA	39	79
●	ULTRON	62	125
	VIRGIN ATLANTIC	49	99
●	VOLEY BALL	57	115
	WARLOCK	47	95
	WARLORD	44	99
▽	WARRIOR	27	55
	WERNER	37	75
	WHO DARES WIN 2	29	59
	WIZBALL	44	89
●	WONDERBOY	47	95
	WORLD CUP	19	39
	WORLD GAMES	49	95
	XARQ	49	99
	XENO	44	89
▽	XEVIOUS	27	55
▽	YIE AR KUNG FU 2	29	59
▽	ZAXX	29	59
	ZOIDS	39	79
●	ZOMBIE	59	119

DISQUES

	1942	42	85
	ACTIVATOR	57	115
	ALIEN 2	49	99
	ALIEN HIGWAY	57	115
▽	AMERICA'S CUP	57	115
	ANTIRIAD	42	85
	ARKANOID	72	145
▽	ARMY MOVE	62	125
	ASPHALT	57	115
	ATHLETE	77	155
	ATLANTIS	42	85
	AU REVOIR MONTHY	72	145
	AVENGER	54	109
	BALL BREAKER	72	145
●	BALOON CHALENGE	72	145
	BARBARIAN	64	129
	BASKET BALL	64	129
	BATMAN	52	105
	BIG 4	57	115
	BIG BAND	102	205
	BILLY LA BANLIEUE	44	89
	BLACK MAGIC	74	149
	BLUE WAR	79	159
▽	BOB WINNER	67	135
	BOMB JACK 2	67	135
	BOUNDER	59	119
	BREAKTHRU	44	89
	BRIDGE PLAYER 3	74	149
	BUBBLER	72	145
●	CANADAIR	77	155
●	CATCH 23	74	149
	CAULDRON 2	39	79
	CESNA OVER MOSCOU	97	195
●	CHALENGE GOBOTS	72	145
●	CHIFFRES ET LETTRES	127	255
	CINE CLAP	62	125
	COBRA	57	115
▽	COMPUTER HITS 6	54	109
●	CONFLIT	74	149
●	CONVOY RAIDER	67	135
	COSA NOSTRA	89	179
	CRYSTAL BLEU	107	215
▽	CRYSTAL CASTLES	64	129
	DAKAR MOTO	89	179
	DAN DARE	59	119
▽	DANDY	49	99
	DANGER STREET	77	155
	DEACTIVATOR	67	135
	DEATHCATE	67	135
	DEATHVILLE	69	139
●	DEATWISH	67	135
	DEEP STRIKE	67	135
	DESPOTIK DESIGN	92	185
	DOG FIGHT	72	145
	DONKEY KONG	62	125
	DRAGON'S LAIR	47	95
	EAGLE NEST	72	145
	ELECTRA GLIDE	54	109
	ENIGME A OXFORD	109	219
	EQUINOXE	65	145
	EREBUS	64	129
	ETHNOS	92	185
	EXPLORATEUR 3	64	129
▽	EXPLORER	49	99
▽	EXPRESS RIDER	62	125
●	F15 STRIKE EAGLE	77	155
	FAIAL	79	159
	FAIRLIGHT	44	89
	FIGHTER PILOT	34	69
	FINAL MARTIX	67	135
	FIRE LORD	57	115
	FLASH	89	179
▽	FRANK BRUNO BOXING	37	75

FUTURE KNIGHT	57	115
▽ GALVAN	37	75
● GAME OVER	72	145
GLIDER RIDER	52	105
● GLOBE TROTTER	102	105
▽ GOLD HITS 2	67	135
GOLDEN HITS	39	79
GRAPHIQUE CITY	67	135
▽ GREEN BERET	29	59
HACKER	57	115
HACKER 2	52	105
HANSE	84	169
HARDBALL	44	89
HAWAI	82	169
▽ HIGWAY ENCOUNTER	27	55
HIJACK	47	95
HISTOIRE D'OR	72	165
HIT PACK 2	59	119
HYDROFOOL	64	129
▽ IKARI WARRIORS	37	75
IMPOSSABALL	67	135
IMPOSSIBLE MISSION	39	79
INCANTATION	87	175
● INDOR SPORT	67	135
INERTIE	74	149
▽ INFILTRATOR	39	79
▽ INTERNATIONAL KARATE	47	95
INVITATION	87	175
JACK THE NIPPER	59	119
JAIL BREACK	52	105
K.Y.A.	92	185
KAT TRAP	74	149
KNIGHT GAMES	42	85
KONAMI COIN OP HITS	39	79
KRACK OUT	67	135
L'ANTRE DE GORK	82	169
LE CHEVALIER BLANC	72	145
● LE NECROMANCIEN	72	145
▽ LE PACTE	57	115
LE PASSAGER DU TEMPS	97	195
LEADER BOARD	64	129

LES ANNALES DE ROME	69	139
● LES CLASSIQUES	94	189
LIVINGSTONE	89	179
LIVINGSTONE SUPONGO	67	135
M'ENFIN	84	169
MAD DOG	89	179
MAG MAX	72	145
MANHATAN 95	74	149
MARACAIBO	47	95
MARCHE A L'OMBRE	92	185
MARIO BROTHERS	67	135
MASQUE	79	159
MERCENARY	92	185
MERMAID MADNESS	54	109
METROCROSS	79	159
MGT	54	109
MIAMI VICE	34	69
MICROPOOL HITS	72	145
MICROSCRABBLE	54	109
MIROIR ASTRAL	109	219
MISSION OMEGA	62	139
MLM 3D	82	165
MONOPOLY	97	195
MONTHY ON THE RUN	64	129
MOVIE	52	165
MUTANTS	72	145
NEMESIS	69	139
NEMESIS THE WARLOCK	72	145
NEXUS	64	129
NITROGLICERINE	87	175
ONE	49	99
OPERATION NEMO	77	155
▽ PACK ELITE	37	75
PAPERBOY	67	135
PING PONG	49	99
PRODIGY	47	95
PROFANATION	74	149
● PSI 5 TRADING CO	74	149
PYRAMIDE D'ATLANTIS	49	99
● QUARTET	72	145
QUESTOR	67	135

RAID	29	59
RED ARROWS	37	75
RED HAWK	64	129
RELIEF ACTION	89	179
▽ RENEGADE	47	95
RESCUE ON FRACTALUS	52	105
▽ REVOLUTION	57	115
● ROAD RUNNER	69	139
ROBBOT	39	79
ROBINSON CRUSOE	79	159
ROCKY HORROR SHOW	42	85
RODEO	82	165
ROOM 10	59	119
SABOTEUR	62	139
SABOTEUR 2	69	139
SAILING	62	125
SAMOURAY TRILOGY	72	145
SAPIENS	44	89
SACAREN	72	145
SCALEXTRIC	72	145
SCOOBYDOO	34	69
SENTINEL	72	145
SHADLIN'ROAD	72	145
SHOCKWAY RIDER	64	129
● SHOLO	84	169
▽ SHORT CIRCUIT	47	95
▽ SIGMA 7	47	95
SLAP LIGHT	72	145
SOLD A MILLION 2	32	65
SOLD A MILLION 3	39	79
SPACE HARRIER	39	79
SPACE SHUTTLE	57	115
▽ SPINDIZZY	29	59
SPITFIRE 40	39	79
SRAM	39	79
SRAM 2	54	105
STAIRWAY TO HELL	69	139
● STARFOX	72	145
STAR GLIDER	49	99
STAR RAIDERS 2	64	129
STAR STRIKE 2	57	115

STARQUAKE	69	139
▽ STRYFE	64	129
● SUB STAR	69	139
SUPER CYCLE	69	139
▽ SUPER HITS	67	135
SW REPORTER	54	109
TAI BOXING	49	99
TAI PAN	67	135
TAU CETI	44	89
TEMPEST	64	129
TENSION	67	135
TENTH FRAME	62	125
TERROR OF THE DEEP	72	145
THANATOS	67	135
THE LAST MISSION	89	179
THE PAWN	64	129
THEATRE EUROPE	69	139
THING BOUNCES BACK	64	129
THOMAHAWK	57	115
TOAD RUNNER	59	119
TOBROUCK	62	125
TOP GUN	37	75
TOP SECRET	57	115
▽ TORNADO LOW LEVEL	49	99
TRAILBLAZER	57	115
TRIVIAL PURSUIT	94	189
● TUER N'EST PAS JOUER	74	149
UCHIMATA	72	145
● ULTRON	74	149
V	32	65
● VOLLEY BALL	74	149
WARLOCK	67	135
WERNER	52	105
WINTER GAME	57	115
WIZBALL	72	145
WORLD GAMES	72	145
XENO	57	115
XEVIOUS	77	155
▽ YIE AR KUNG FU 2	57	105
▽ ZAXX	52	105
ZOIDS	39	79

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs : la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre, la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez.

Pour calculer votre échange, additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez, effectuez ensuite la soustraction : total de commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange ; à ajouter, seulement lors de votre premier échange, au montant de votre adhésion qui est valable un an et vous permettra de recevoir tous les mois la liste remise à jour des logiciels.

Avec BOOMERANG, pas de contraintes, de commande minimum ou autre, mais deux simples règles qui régissent le fonctionnement des échanges : les logiciels envoyés doivent être d'origine, ils doivent nous parvenir dans leur boîtier d'origine avec la notice d'utilisation.

Le nombre de logiciels envoyés ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyez ou commander des logiciels sans en envoyer.

Les envois sont traités sous 48 heures, pour les produits en stock, les logiciels reçus du centre sont garantis et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

Adressez votre colis ou votre commande à :

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.67.70.42

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

GAO

BULLETIN D'ADHÉSION

NOM ______________________ PRÉNOM ______________________

ADRESSE ______________________

CODE POSTAL ______________ VILLE ______________________

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1re colonne)
		TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2ème colonne)
		TOTAL COMMANDE	

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ______________________

ADHÉSION 50 F + FRAIS D'ENVOI 15 F ______________________ + 65 F

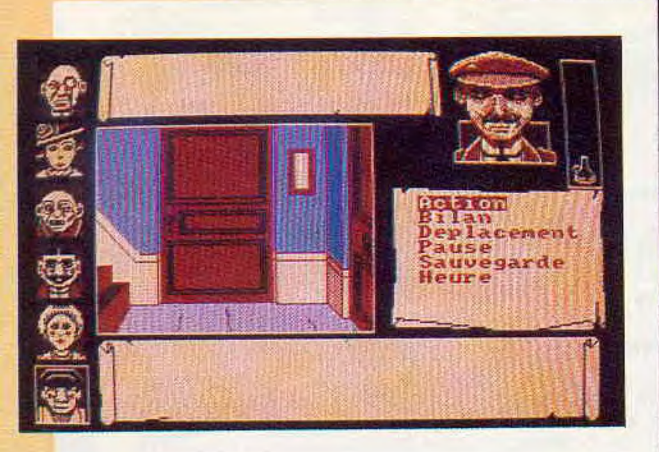
MONTANT TOTAL ______________________

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

STAR 17







INCANTATION

L'île de Shar Breiz n'était plus très loin. Il était temps car la tempête alors menaçait. J'aurais dû me méfier quand les pêcheurs m'ont dit qu'il était possible d'aller jusqu'à l'île avec cette embarcation. Le petit sourire en coin qu'ils ont eu quand je leur ai parlé de Shar Breiz, aurait dû m'inciter à plus de prudence. Mais il fallait à tout prix que j'aille voir Maxime Minotier, pour lui parler de mon affaire. Maxime est un riche industriel et, en plus, il est mon ami. J'avais bon espoir de conclure le marché avec lui.
Je distinguais déjà les formes d'une grande bâtisse, j'accostais sur l'île tandis que des paquets de mer passaient par-dessus la jetée. Le moins que l'on puisse dire, c'est que j'arrivais juste avant la tempête. Une fois toutes les présentations faites, voyant que je ne parvenais toujours pas à me réchauffer, Léon, le domestique m'offrit de m'asseoir près de la cheminée. Alors que l'heure de midi approchait, je fus invité dans la salle à manger pour le déjeuner.
C'est alors que se produisirent des événements incroyables et mystérieux qui m'obligèrent à revenir plusieurs années en arrière afin de trouver quelques explications.

Amédée Minotier, père de mon ami Maxime, devint fou après avoir été blessé à la guerre. Ça, c'est ce que tout le monde pensait. En fait, ce sont plutôt ses recherches sur les mondes parallèles qui lui ont détraqué l'esprit.

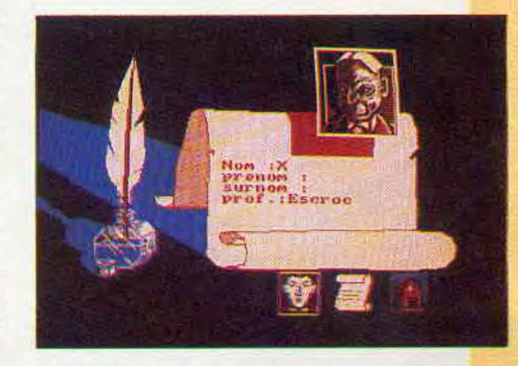
Les ouvrages qu'il a pu lire et à l'occasion traduire, se trouvent encore dans la maison. Son second fils, Aristide, partageait la même passion pour les sciences occultes lorsqu'il a disparu au printemps 1908.

Au cours du repas, alors que tous les habitants de l'île se trouvaient réunis, soit seulement six personnes, un grand fracas se fit entendre dans l'entrée, la porte s'ouvrit et un homme de haute stature mais complètement décharné, fit irruption dans la grande salle. Tout le monde était terrifié, sauf le vieux Amédée qui exprimait une joie immense en frappant dans ses mains. Aussitôt, je questionnais le vieillard : "Connaissez-vous cet "homme" ? Qui est-il ?". Malheureusement, sa folie aggravée par ce nouveau choc émotionnel, rendait incohérentes ses réponses. Ce fut Maxime qui me donna le premier l'explication que je cherchais. Cet homme qui semblait revenir des enfers était son frère, Aristide. Disparu depuis vingt ans, ce dernier semblait avoir définitivement perdu toute sa raison. On l'habilla de sa robe de nuit puis on le monta dans sa chambre qui n'avait subi aucun changement depuis des années. Aristide, pâle, s'endormit, laissant tout le monde dans la plus profonde inquiétude.
J'avais complètement oublié les affaires qui m'avaient amené sur l'île et je ne m'intéressais plus qu'à cette mystérieuse histoire.
Je posais quelques questions aux habitants, mais ma principale interrogation restait sans réponse. D'où pouvait bien revenir ce septième habitant de l'île ?
La tempête faisait rage, il était peu probable qu'il ait pu arriver du continent.
Pour progresser dans mes recherches, je décidais d'aller inspecter la bibliothèque. Je piochais, au hasard, les bouquins qui

L DU MOIS



pouvaient être intéressants. Beaucoup étaient encore dans leur langue d'origine. N'entendant que le bon français, j'étais dans l'incapacité d'étudier les livres les plus passionnants sur le plan technique. Les sciences occultes resteront donc encore longtemps un mystère pour moi.
En ce qui concerne les romans, la bibliothèque semblait très bien approvisionnée, car tous les best-sellers étaient présents. Derrière de gros volumes, je découvris même un petit ouvrage racontant quelques légences concernant la Bretagne. Dans ce fascicule, agrémenté de petits croquis, je dénichais un chapitre relatant l'histoire de l'île Shar Breiz.
Déjà, dans les temps les plus reculés de l'histoire de la Bretagne, les habitants de l'île se démarquaient de leurs contemporains. Là où les autres Celtes alignaient menhirs et dolmens, les premiers insulaires avaient érigé de curieux monuments. Il semblerait même que, beaucoup plus récemment, aux environs de 1830, lors d'une bataille entre des naufrageurs et des marins, le chef des bandis, qui avait été capturé, s'est ensuite volatilisé mystérieusement, emportant avec lui son butin et son secret.



Et s'il y avait un rapport quelconque entre ces deux disparitions ? Comment des gens pouvaient-ils disparaître de cette île et par où ?
Alors que j'étais en train de me dire qu'un passage secret pourrait bien être l'explication de tout ceci, j'entendis très nettement un cri provenant de devant la maison. Je sortais précipitamment et découvris l'horrible spectacle. Léon, le fils des domestiques avait été atrocement mutilé. Seule une bête monstrueuse avait pu faire ce travail, les marques de morsure et de griffure étaient très nettes et très larges.
Ce meurtre odieux n'était malheureusement que le premier d'une longue liste. Je fis le serment de trouver quel était l'animal qui assassinait ainsi les habitants de l'île et de l'empêcher de nuire, même si cette tâche devait me coûter la vie, ou si je devais sombrer dans la folie.
Très bien réalisé, Incantation possède un scénario très étudié. Dans le plus grand respect du Mythe de Cthulu, tout a été conçu pour inquiéter et terroriser...
Techniquement, le jeu est parfait, les actions sont simples à utiliser, les graphismes sont précis et on remarque avec joie que chaque personnage possède son propre langage et ses propres mimiques. Amusant, non ?





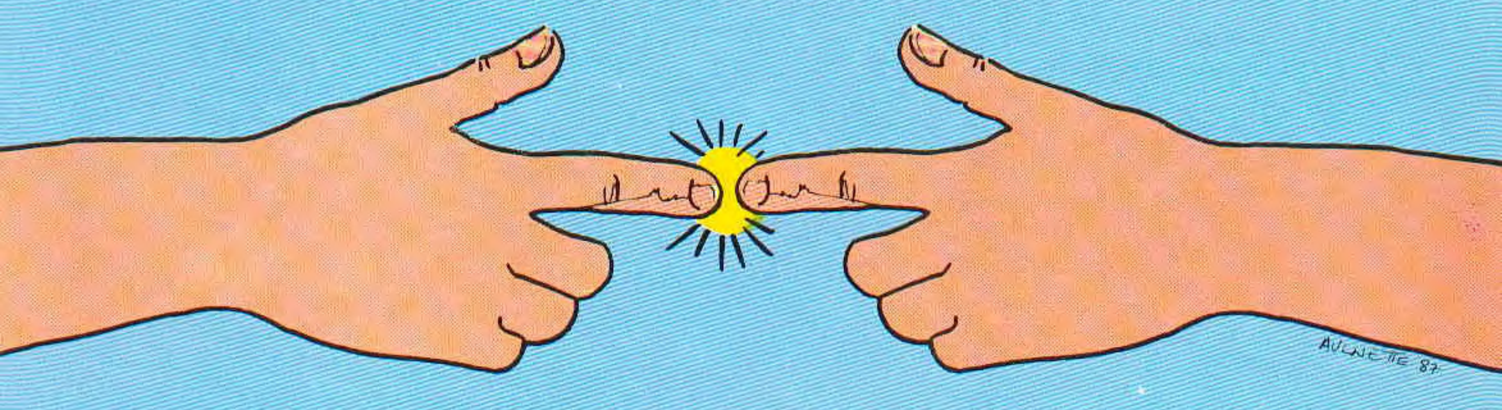

LE "DONJON ET DRAGON"
LE MAITRE DES AMES
LE MAITRE DES AMES
Amst DISC 195 F PC et Compatibles
L'OEIL DE SET
Amst. K7 150 F DISC 180 F PC et Compatibles 259 F Atari ST 259 F
GABRIELLE
K7 140 F DISC 180 F PC et Compatibles 259 F Atari ST 259 F
Port gratuit
Réglement par
Chèque Bancaire
ou CCP
1, voie Félix Eboué 94000 CRETEIL Tél. 43.77.74.01
AMS



UBI Soft
L'OEIL DE SET
L'ULTIME AVENTURE
L'OEIL DE SET
GABRIELLE
LA DESCENTE AUX ENFERS D'UN ANGE GUERRIER !!!
UBI Soft

VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?

Lorsque nous avons fait notre proposition de rubrique permettant d'obtenir des vies illimitées ou de profiter d'astuces pour tous les jeux, vous avez été fort nombreux à nous écrire avec enthousiasme...
"Vous avez dit astuces" fait donc ses premiers pas avec ce numéro de la rentrée ; mais nous tenons à préciser deux choses : tout d'abord, son contenu ne dépend que de vous, alors n'hésitez pas à y participer activement ! Ensuite, nous souhaitons qu'il ne soit pas fait usage de ces "bidouilles" dans l'espoir de figurer dans le Coin des As (ce serait trop facile, non ?).



IKARI WARRIORS

Martial VANDAMME

```
5 ' BIDOUILLE  IKARI WARRIOR
10 SYMBOL AFTER 256:MODE 0
20 FOR I=1 TO 15:READ X
30 INK I,X:NEXT
40 BORDER 2
50 MEMORY &1AEF
60 LOAD "SCREEN.BIN",&C000
70 LOAD "WARRIORS.BIN",&12C0
80 POKE &6EAB,&10
90 POKE &1F5A,&99
100 POKE &693A,&99
110 POKE &6914,&0
120 POKE &6915,&0
130 POKE &6916,&0
140 CALL &FFD0
150 DATA 13,6,3,15,16,0,1,2,14
160 DATA 26,24,9,12,21,22,19
```

BOMB JACK

Philippe COURREGES

```
5 ' BIDOUILLE BOMBJACK
10 MEMORY 5999
20 LOAD "BJCODE  .BIN",6000
30 POKE &19FD,0
40 DATA 23279,65,23280,32,23281,82,
23282,65,23283,86,23284,69,23285,32
50 FOR K=1 TO 7
60 READ PO,N
70 POKE PO,N
80 NEXT:MODE 0:CALL 6000
```

BRUCE LEE *(Antonio GUERRERO)*

Comment avoir **plus de 100 vies** sur le jeu Bruce Lee ? Mais c'est très simple, il suffit de suivre ces instructions :
Une fois au menu, appuyez une fois sur "A" (soit option 2 joueurs). **Il ne faudra pas perdre de vies !!!**
Droite, Droite, se coller au mur du bas à droite, mettre la manette vers le bas (vous vous retrouvez dans une autre salle), monter liane, passer les 2 ponts, se laisser tomber, prendre les 2 lampes en sautant, se glisser dans la trappe, monter les 2 lianes, se coller au mur de droite, mettre la manette vers le bas (une salle apparaît), monter par le tapis roulant sans toucher les clous électriques blancs, droite, se laisser tomber, prendre le passage secret de gauche en se mettant dessous, comme pour monter par une liane, se laisser tomber à droite, prendre la lampe du bas, droite, droite, prendre les 2 boules roses du fond de la salle (vous avez 99 vies). Vous pourez en avoir 103 en sortant de la salle et en revenant (tout en prenant à chaque fois les boules roses).

RAMBO

Laurent SUNSERI

```
5 '  BIDOUILLE RAMBO
10 DATA 21,9C,8E,36,00,23,36,00
,23,36,00
20 DATA 21,AB,8E,36,00,C3,00,8F
,21,2D,22
30 DATA 36,F8,21,40,20,11,40,00
,01,F2,01
40 DATA ED,B0,21,40,00,E5,21,00
,BB,E5,21
50 DATA F2,01,E5,21,07,B8,E5,21
,BB,02,E5
60 DATA F1,21,EA,B1,11,D9,B1,F3
,C9
70 MEMORY &2000
80 FOR X=&9500 TO &953F
90 READ A$
100 POKE X,VAL("&"+A$)
110 NEXT
120 LOAD "
130 CALL &3A6A
140 LOAD "!",&2040
150 CALL &9513
```



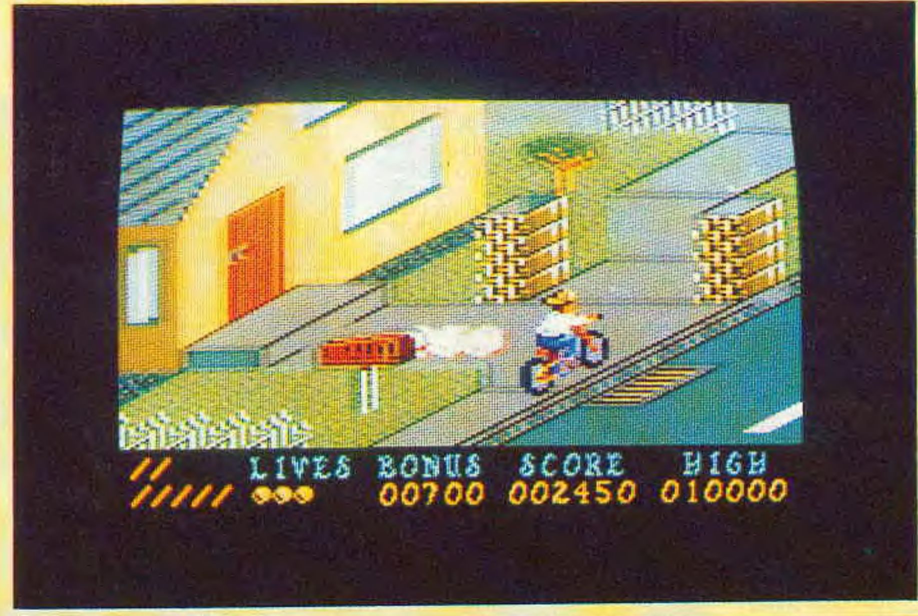
PAPERBOY

Arcade



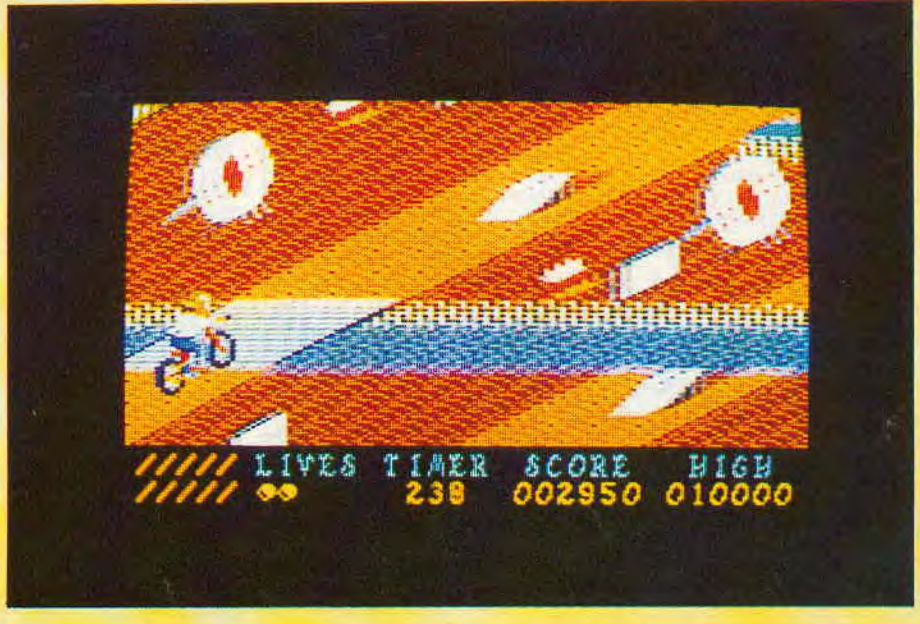
Comme il est agréable de se dorer doucement au soleil près de sa piscine privée !... Ciel au beau fixe, pas un seul souffle de vent ! Allez, encore 5 minutes et je fais un petit plongeon... DRING ! En fait de plongeon, c'est un véritable saut au plafond qui me fait péniblement atterrir dans la dure réalité des "choses de la vie"... Mon réveil vient de sonner, il est 4h00 du matin et il va encore falloir que je courre si je veux être à l'heure dans les rues de ma ville bien aimée...

Vous vous demandez ce que je peux faire de si bon matin. Distribuer les bouteilles de lait ? Mais non, j'ai horreur de ça... Par contre, il est vrai que je fais de la distribution, mais il s'agit de journaux et je m'en vais ainsi tous les matins sur mon petit vélo.



Vous savez que répéter tous les jours les mêmes gestes, les mêmes actions rend la vie monotone, alors j'ai inventé un petit jeu qui m'amuse follement tout en circulant dans les rues, je livre les clients en leur lançant leur journal, ce qui est parfaitement logique... Par contre, je ne peux supporter de passer devant toutes ces villas qui ne m'ont rien demandé ! Alors, pour me défouler et, qui sait, peut-être pour les faire changer d'avis, j'ai décidé de casser leurs carreaux en lançant mes journaux. Seulement, je tiens à vous dire que, sans aucune fausse modestie, il faut être champion de l'équilibre pour réussir à ce petit jeu. En effet, vous ne pouvez imaginer comme les rues sont fréquentées de bon matin ! Alors, tout en effectuant mes acrobaties, je dois éviter grilles d'égout, voitures, passants en skate board ou avec un petit verre de trop (pour les survivants de la longue nuit),sans compter quelques phénomènes rares tels que roues ou tondeuses à gazon qui se déplacent toutes seules... Bref, avec Paperboy, vous avez tout un parcours semé de nombreuses embûches à réussir. Et lorsque cet exploit est réalisé, vous vous retrouvez sur une piste d'entraînement vous permettant d'augmenter vos réflexes et votre score. Ensuite ? On prend les mêmes et on recommence... seulement en plus difficile !

Il y a longtemps que vous attendez la version du célèbre "Paperboy" sur Amstrad... Elle est bien réalisée, autant du point de vue graphique qu'animation et chacun peut faire son parcours à son rythme. Il faut malgré tout souligner deux choses : il n'y a pas de musique (dommage) et au bout de quelques parcours, vous serez peut-être un peu lassé. Sauf si vous savez utiliser votre imagination pour corser le jeu et ne pas vous cantonner dans la routine.





AMSTRAD CASSETTES

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

LES ALBUMS!*

COIN OP CLASSICS	
+KUNG FU MASTER	95F
+CRYSTAL CASTLE+BREAKTHRU	
ERE HITS N°2	145F
+CRAFTON XUNK+ROBOT	
+EDEN BLUES+SAI COMBAT	
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	
+PING PONG+FOOT	129F
+KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2	
+SUPERTEST DECATHLON	
STAR GAMES 2	
+BALL BLAZER+FINAL MATRIX	
+KNIGHT GAMES	95F
+HIGHWAY ENCOUNTER	
TRIPLE GOLD	
+CONGO BONGO+UP N DOWN	
+BUCK ROGERS	95F
ERE HITS N°1	
+ MACADAM BUMPER	
+ MISSION 2 + PACIFIC	145F
OCEAN ALL STAR HITS	
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT	
+ GALVAN + KNIGHT RIDER	95F
+ STREET HAWK + MIAMI VICE	
AMSTRAD GOLD HITS N°2	
+ BREAKTHRU + THE GOONIES	
+ AVENGER + DESERT FOX	95F
+ KONOMI'S GOLF	
PACK FIL N°2	139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION	
+ CAULDRON2 + SORCERY	
ELITE TRIPLE PACK	
+ GREAT GURAYON + AIRWOLF	
+SPACE IN C	99F
LES EXCLUSIFS N°1	
+ LEADERBOARD + TAI PAN	
+XEVIOUS+TOP GUN	120F
ENSEMBLE LES LAUREATS NF	
+SILENT SERVICE +GREEN BERET	
+CAULDRON 2	95F
HIT PACK 2	
+SCOOBY DOO +1942	
+ANTIRIAD +COMMANDO 86	
+JET SET WILLY	95F
+FIGHTING WARRIOR	
HIT PACK 1	
+BOMBJACK	95F
+AIRWOLF + COMMANDO	
+FRANCK BRUNO BOXING	
LORICIEL HIT 1	
+INFERNAL RUNNER	149F
+3D FIGHT + RALLY 2	
LORICIEL HIT 2	149F
+TENNIS + 5è AXE + FOOT	
LORICIEL HIT 3	149F
+TONY TRUAND+AIGLE D'OR+EMPIRE	
ALBUM MELBOURNE NF	
+EXPLOSING FIST	
+ROCK N WRESTLE	95F
+STARION + RED HAWK	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+GREEN BERET +PING PONG	95F
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3 NF	
+KUNG FU MASTER	
+GHOSTBUSTER + RAMBO	
+FIGHTER PILOT	95F
AMSTRAD GOLD HITS NF	
+ RAID + ALIEN 8	95F
+BEACH HEAD 2	
+SUPER TEST DECATHLON	
ALBUM FIL NF	
+THE WAY OF THE TIGER	
+GUNFRIGHT +V!	139F
AMSTRAD ACADEMY NF	
+BRUCE LEE +ZORRO	95F
+BOUNTY BOB STR BACK	
+DAMBUSTERS	
THEY SOLD A MILLION N°2 NF	
+BRUCE LEE +MATCH POINT	
+KNIGHT LORE +MATCH DAY	95F
THEY SOLD A MILLION N°1 NF	
+BEACH HEAD+DECATHLON	
+SABRE WULF + JET SET	95F

*** NOUVEAUTES**

[illegible]

NOUVEAUTES!*

ACADEMY	89F
BATTLESHIPS	89F
BIVOUAC	145F
CONVOY RAIDER	89F
DEATH WISH 3	89
FREDDY HARDEST	89F
GABRIEL	139F
GAME OVER NF	89F
GUNSLINGER NF	95F
INDIANA JONES NF	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
L'OEIL DE SETE	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MANHATTAN LIGHT	145F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MASK I	89F
MASTERS OF UNIVERS NF	95F
MUTANTS NF	89F
NECROMANCIEN	145F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
THE LAST NINJA NF	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
STIFFLIP AND CO NF	95F
SUPER SOCCER NF	89F
SURVIVOR	89F
TAI PAN NF	89F
TANK NF	89F
TEMPLIER D'ORVEN NF	169F
THROME OF FIRE NF	95F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F
WIZBALL NF	89F
WORLD C LEADERBOARD	89F
ZOMBI	135F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
AU REVOIR MONTY NF	89F
ARKANOID NF	89F
ASPHALT NF	115F
BARBARIAN NF	95F
BOMBJACK 2 NF	89F
3D GRAND PRIX NF	89F
COBRA NF	85F
DONKEY KONG NF	89F
ENDURO RACER NF	95F
EXPRESS RAIDER NF	95F
FLASH NF	139F
HSM COBRA NF	259F
GAUNTLET NF	95F
HEAD OVER HEALS NF	89F
IKARI WARRIOR NF	85F
INFILTRATOR NF	95F
LAST MISSION NF	135F
LIVINGSTONE NF	135F
MAG MAX NF	95F
MANHATTAN NF	125F
MARTIANOIDS NF	95F
MARIO BROTHER NF	89F
METRO CROSS NF	95F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
MONOPOLY NF	175F
PAPER BOY NF	89F
PROHIBITION NF	120F
PULSATOR NF	95F
QUARTET NF	95F
SAMOURAY TRILOGY NF	89F

HIT PARADE

SLAP FLIGHT NF	89F
SCALEXTRIC NF	119F
SCRABBLE FR NF	175F
SUPER CYCLE NF	89F
SPACE HARRIER NF	89F
TERRA CRESTA NF	85F
TT RACER NF	89F
ZOX 2099 NF	95F
WINTER GAMES NF	95F
WONDERBOY NF	95F
WORLD GAMES NF	95F

ACROJET NF	89F
ATHELTES NF	135F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
ASTERIX NF	95F
BACTRON NF	125F
BAT MAN NF	85F
BIGGLES NF	95F
BILLY LA BANLIEUE NF	125F
BUBBLER NF	95F
DESPOTIK DESIGN NF	120F
DRAGON'S LAIR 2 NF	89F
CAULDRON NF	79F
BLACK MAGIC NF	95F
COSA NOSTRA NF	135F
Cosmick Chock Absorber	95F
DEEPER DUNGEONS NF	95F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
GHOST N GOBBELINS NF	85F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89F
INERTIE NF	135F
INVITATION NF	135F
IMPOSSABAL NF	89F
KYA NF	139F
Les Pyramides d'Atlantis	139F
Les Passagers du vent NF	285F

LIGHT FORCE NF	89F
MARACAIBO NF	125F
M'ENFIN NF	135F
1001 BC NF	120F
MGT NF	129F
MISSION ELEVATOR NF	89F
MOVIE NF	89F
NEMESIS NF	85F
RANA RAMA NF	89F
RELIEF ACTION NF	155F
SABOTEUR 2 NF	95F
SAPIENS NF	125F
SIGMA 7 NF	95F
SHAOLIN'S ROAD NF	99F
SARACEN NF	89F
SKYFOX NF	95F
STRYFE NF	135F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95F
TARZAN NF	89F
THE SENTINEL NF	89F
THANATOS NF	89F
THEATRE EUROPE NF	110F
TOBROUCK NF	119F
TOMAHAWK NF	95F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
UCHI MATA JUDO NF	89F

Créez votre Album ! DÉMENT ! Chaque jeu 35 F

[illegible]	[illegible]
AMERICA'S CUP	MIAMI VICE
ANTIRIAD	NIGHT SHADE
[illegible]	PACIFIC
[illegible]	RAID
[illegible]	[illegible]
CAULDRON 2	REVOLUTION
CRYSTAL CASTLE	SHORT CIRCUIT
GALVAN	SILENT SERVICE
GREEN BERET	STREET HAWK
IT'S A KNOCK OUT	TENTH FRAME
KNIGHT LORE	[illegible]
KNIGHT RIDER	YE AR KUNG FU 2
KONAMI'S GOLF	ZORRO

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

[illegible]

125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h

TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisirs sous sol"
75009 PARIS
Métro Havre Caumartin

HOLLYWOOD STAR
[illegible]
[illegible]





SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES : 99 F

AMSTRAD DISQUETTES ET PC1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE !

ERE HITS N°2	225F
+CRAFTON XUNK +ROBOT	
+EDEN BLUES+SAI COMBAT	
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	
+PING PONG+FOOT	179F
+KONAMI GOLF+YE AR KUNGFU2	
+SUPERTEST DECATHLON	
TRIPLE GOLD	
+CONGO BONGO +UP N DOWN	
+BUCK ROGERS	145F
STAR GAMES 2	
+BALLBLAZER +FINAL MATRIX	
+KNIGHT GAMES	145F
+HIGHWAY ENCOUNTER	
ELITE TRIPLE PACK	
+GREAT GURAYON +AIR WOLF	
+SPACE IN C	145F
ERE HITS N°1	
+MACADAM BUMPER	225F
+MISSION 2 + PACIFIC	
LES EXCLUSIFS N°1	
+LEADER BOARD +TAIPAN	
+XEVIOUS + TOP GUN	160F
OCEAN STAR HITS	
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT	
+GALVAN + KNIGHT RIDER	
+ STREET HAWK+MIAMI VICE	145F
AMSTRAD GOLD HITS N°2	
+BREAKTHRU + THE GOONIES	
+AVENGER + DESERT FOX	145F
+KONAMI'S GOLF	
PACK FIL N°2	189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION	
+CAULDRON 2 + SORCERY	
ALBUM MELBOURNE NF	
+RED HAWK+ROCK'NWRESTLE	
+STARION +LANCELOT	145F
HIT PACK 1 NF	
+COMMANDO +FRANCK BOXING	
+BOMBJACK + AIR WOLF	145F
LORICIEL HIT 1	
+RALLY2 +3D FIGHT	179F
+INFERNAL RUNNER	
LORICIEL HIT 2	179F
+FOOT+TENNIS + 5è AXE	
LORICIEL HIT 3	179F
+TonyTruand+Aigle d'or+Empire	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+GREEN BERET+PING PONG	145F
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3 NF	
+KUNG FU MASTER	
+GHOSTBUSTER + RAMBO	
+FIGHTER PILOT	145F
AMSTRAD GOLD HITS NF	
+BEACH HEAD 2	
+SUPER TEST DECATLHON	
+RAID + ALIEN 8	145F
ALBUM FIL NF	
+ THE WAY OF THE TIGER	
+V! +GUNFRIGHT	195F
THEY SOLD A MILLION N°2 NF	
+BRUCE LEE + MATCH POINT	
+KNIGHT LORE+MATCH DAY	145F
THEY SOLD MILLION N°1 NF	
+BEACH HEAD + DECATHLON	
+SABRE WULF +JET SET	145F

NOUVEAUTES !*

ACADEMY NF	145F
BATTLE SHIP NF	145F
BIVOUAC NF	145F
DEATH WISH 3 NF	145F
FREDDY HARDEST	145F
GABRIEL NF	175F
GUNSLINGER NF	145F
INDIANA JONES NF	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
L'OEIL DE SETE	189F
LES DIEUX DE LA MER	195F
MAITRE DES AMES	189F
MAG MAX NF	145F
MARCHE A L'OMBRE NF	195F
MANHATTAN LIGHT	189F
MASK I	145F
MASQUE PLUS	189F
MASTERS OF UNIVERS NF	145F
MUTANTS NF	145F
NECROMANCIEN	145F
NEMESIS the WARLOCK NF	145F
NINJA NF	145F
PAPER BOY NF	135F
PROHIBITION NF	195F
PULSATOR NF	145F
QUARTET NF	145F
RENAGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
SALOMON'S KEY	145F
STIFFLIP AND CO NF	135F
SUPER SOCCER NF	145F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
TANK NF	145F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
WIZZBALL NF	145F
WONDERBOY NF	145F
WORLD C LEADERBOARD	145F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	145F
ARKANOID NF	145F
ARMY MOVES NF	145F
ASPHALT NF	145F
BARBARIAN NF	135F
BIG BAND NF	195F
BOB WINNER NF	169F
BOMBJACK 2 NF	139F
BUBBLER NF	145F
3D GRAND PRIX	140F
COBRA NF	139F
DEEPER DUNGEONS NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
EXPRESS RAIDERS NF	145F
FER ET FLAMME NF	249F
FLASH NF	195F
GAME OVER NF	145F
GAUNTLET NF	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
HEAD OVER HEALS NF	145F
HMS COBRA NF	299F
LEADER BOARD NF	139F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
LAST MISSION NF	195F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LIVINGSTONE NF	195F
Les Passagers du Vent2NF	285F
MARIO BROTHERS NF	145F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
METRO CROSS NF	145F

HIT PARADE

MONOPOLY NF	175F
SCALEXTRIC NF	145F
SCRABBLE NF	220F
SCRAM NF	165F
SILENT SERVICE NF	139F
SAMOURAI TRILOGY NF	145F
SLAP FIGHT NF	145F
SUPER CYCLE NF	139F
SPACE HARRIER NF	139F
STREET HAWK NF	135F
TERRA CRESTA NF	139F
TOP GUN NF	139F
TOP SECRET NF	220F
TT RACERS NF	145F
WINTER GAMES NF	145F
WORLD GAMES NF	145F
ZOX 2099 NF	175F
1001 BC NF	165F
ACROJET NF	139F
AFFAIRE SYDNEY NF	195F
ASTERIX NF	149F
ATHLETES NF	175F
BACTRON NF	169F
BATMAN NF	130F
BILLY LA BANLIEUE NF	179F
BLACK MAGIC NF	145F
CONVOY RAIDER	145F
CAULDRON 2 NF	130F
COSA NOSTRA NF	195F
COSMIK Chock Absorber NF	145F
CRAFTON ET XUNK NF	165F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF	245F
DESPOTIK DESIGN NF	175F
DRAGON'LAIR 2 NF	145F
GHOST N GOBBELINS NF	139F
HARRY ET HARRY NF	169F
IMPOSSIBLE MISSION NF	139F
IKARI WARRIOR NF	139F
INFILTRATOR NF	139F
INERTIE NF	175F
INVITATION NF	195F
KYA NF	195F
LE PACTE NF	199F
Les Pyramides de l'AtlantisNF	169F
Les PASSAGERS du VENT NF	295F
LIGHT FORCE NF	139F
MANHATTAN NF	149F
MARACAIBO NF	169F
MARTIANOIDS NF	145F
MASQUE NF	179F
M'ENFIN NF	179F
NEMESIS NF	145F
RELIEF ACTION	195F
SAPIENS NF	169F
SCRAM FR NF	165F
SCOTT WINDER NF	225F
SIGMA 7 NF	145F
SKYFOX NF	145F
STRIKE FORCE HARRIER NF	129F
STRYFE NF	195F
TARZAN NF	145F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199F
THAI BOXING NF	129F
THEATRE EUROPE NF	185F
THE SENTINEL	145F
TOBROUCK NF	169F
TOMAHAWK NF	145F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
UCHI MATA JUDO NF	135F
ZOMBI NF	165F

Soldes démentes ! 59 F

GALVAN	SHORT CIRCUIT
LEGEND OF KAGE	TENTH FRAME
NEXUS	THE GREAT ESCAPE
PING PONG	YE AR KUNG FU 1
REVOLUTION	ZORRO

PC 1512

PC HITS	
+ TOP GUN	
+ GREAT ESCAPE	245F
+THE DAMBUSTERS	
+ STRIP POKER	
ALTERNATE REALITY NF	195F
ARKANOID NF	195F
BOB WINNER NF	220F
BRUCE LEE NF	195F
DESTROYER NF	245F
ECHECS 3D NF	195F
F15 STRIKE EAGLE NF	195F
GAUNTLET NF	195F
GRAND PRIX 500CC NF	195F
HMS COBRA NF	295F
INFILTRATOR NF	195F
KARMA NF	235F
Les PASSAGERS DU VENT	285F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MEURTRES EN SERIE NF	295F
MGT NF	195F
MOVIE MONSTER NF	245F
NECROMANCIEN	145F
PORHIBITION NF	245F
SABOTEUR 2	145F
SCRABBLE NF	245F
SCRAM NF	245F
SILENT SERVICE NF	225F
SOLO FLIGHT NF	195F
SUBBATTLE SIMULATOR	225F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES NF	195F
SWORD SAMOURAI NF	195F
TAI PAN NF	195F
TAG TEAM VRESTLING NF	195F
THE DAMBUSTERS NF	195F
TOP SECRET NF	229F
TRIVIAL PURSUIT	295F
WINTER GAMES NF	195F
WORLD GAMES NF	245F
ZOMBI	245F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Precisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ___/___ Signature ______

ANTI-ERREURS

Valable pour
☒ CPC 464
☒ CPC 664
☒ CPC 6128

Grégory NOE

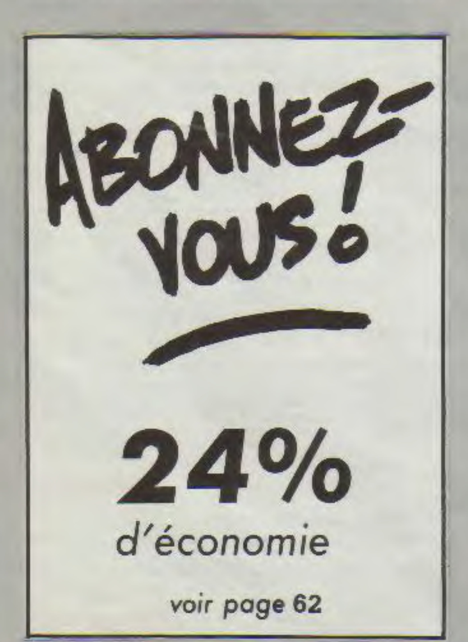
Il est difficile de taper un programme d'une revue sans commettre d'erreurs. Quand les erreurs sont signalées (Syntax error in..., Line does not exist in...), la correction est facile puisque la ligne est indiquée, mais, lorsqu'au "point de vue" du CPC, le programme est correct, il peut en être tout autrement pour le lecteur : si le fonctionnement du programme ne correspond pas vraiment au programme original, alors il est impossible de retrouver l'erreur commise, à moins de comparer les lignes de votre programme avec celles du journal, mais c'est très long et on risque de passer sur une erreur sans la voir.

C'est pourquoi ce programme a été créé ; il est à utiliser si vous ne retrouvez pas vos erreurs.
La frappe d'un programme de votre journal favori (Amstar) terminée, vous faites "RUN" et là vous corrigez toutes les erreurs signalées par le CPC en vous référant au journal pour comparer. Si, malgré cela, il ne tourne toujours pas, suivez cette procédure.

— Sauvez votre programme en ASCII grâce à l'instruction : SAVE "nom.prog",A
Puis, si vous êtes sur K7, réembobinez la bande jusqu'au début du fichier.
— Chargez Anti-Erreurs.
— Entrez le nom de votre programme et insérez le support où il se trouve (K7 ou disquette).

Après quelques secondes, les numéros de lignes vont défiler. Vous remarquerez qu'à chaque ligne correspond un code de 2 lettres sous cette forme : >XX<, c'est ce code qui va vous permettre de savoir d'où proviennent les erreurs. Pour cela, il faut que vous compariez les codes du journal à ceux de l'écran. Si un code diffère, notez sur papier le numéro de ligne qui correspond à ce code. Continuez ainsi jusqu'à la fin du listage.
Le défilement terminé, rechargez votre programme et corrigez les lignes que vous avez notées en comparant avec le journal. Faites "RUN" et, oh ! miracle ! ça marche.
Attention : Lors de la frappe du programme à traiter, n'omettez aucun caractère (sauf les espaces) car Anti-Erreurs les prend en compte et, bien sûr, ne tapez pas les codes de contrôle.

NB : la ligne 480 contient le numéro de canal 0 pour l'écran ou 8 pour l'imprimante.




```
10 '*************************         >YB<
20 '#                       #         >AC<
30 '*    ANTI - ERREURS     *         >RD<
40 '#                       #         >CE<
50 '*************************         >CF<
60 '                                  >DG<
70 '(c)CPC & GREGORY NOE 1987         >LH<
80 '                                  >FJ<
90 ON ERROR GOTO 900                  >VK<
100 MODE 2                            >FB<
110 DIM g$(23)                        >KC<
120 FOR I=0 TO 22:READ g$:g$(I)=g$: >XD<
NEXT
130 ' ATTENTION LA LIGNE DE DATA CI >GE<
=DESSOUS NE CONTIENT PAS TOUTES LES
 LETTRES DE L'ALPHABET !!!
140 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,J,K,L,M,N, >FF<
P,Q,R,T,U,V,W,X,Y,Z
150 '    ANTI-BUG FICHIER             >XG<
160 IF PEEK(HIMEM+1)=255 THEN 210     >BH<
170 OPENOUT "cpc"                     >ZJ<
180 MEMORY HIMEM-2                    >JK<
190 CLOSEOUT                          >UL<
200 POKE HIMEM+1,255                  >FC<
210 DEFINT A-Z                        >HD<
220  '                                >DE<
230 BORDER 6:INK 0,1:INK 1,16:PEN 1 >BF<
:PAPER 0
240 MOVE 0,16:DRAW 650,16             >HG<
250 PRINT TAB(27) "A N T I - E R R  >FH<
E U R S"
260 MOVE 0,385:DRAW 650,385           >JJ<
270 LOCATE 18,25:PRINT"CPC REVUE DU >KK<
 STANDARD AMSTRAD ET SCHNEIDER"
280 WINDOW 1,80,3,23                  >FL<
290 m$="Realise par Gregory NOE"      >BM<
300 f$=""                             >QD<
310 FOR i=1 TO LEN(m$)                >RE<
320 f$=f$+MID$(m$,i,1)                >WF<
330 LOCATE 70-i,5:PRINT f$            >XG<
```

```
340 FOR t=1 TO 100                    >LH<
350 NEXT t,i                          >FJ<
360 '                                 >JK<
370 ' *************************       >FL<
380 '                                 >LM<
390 LOCATE 2,1:PRINT"ENTREZ LE NOM    >QN<
DU FICHIER : ";
400 INPUT "",NF$                      >TE<
410 LOCATE 2,3:PRINT"TANT QUE LE LI   >UF<
STAGE N'EST PAS TERMINE"
420 LOCATE 2,5:PRINT"NE PAS  ARRETE   >GG<
R LE MAGNETOPHONE OU NE"
430 LOCATE 2,7:PRINT"PAS SORTIR LA    >FH<
DISQUETTE"
440 LOCATE 2,10:PRINT"PRESSEZ UNE T   >HJ<
OUCHE POUR LA LECTURE"
450 CALL &BB05                        >VK<
460 OPENIN "!"+nf$                    >WL<
470 CLS:PRINT"TRAITEMENT EN COURS..   >EM<
."
480 ca=0 ' CANAL DE SORTIE            >QN<
490 LINE INPUT#9,b$:a$=UPPER$(b$)     >UP<
500 IF ca<>8 THEN GOSUB 910           >UF<
510 IF INKEY(66)=0 THEN STOP          >UG<
520 '                                 >GH<
530 '  CALCUL DE LA CLE DE CONTROLE   >FJ<
540 '                                 >JK<
550 a=0                               >GL<
560 FOR i=1 TO LEN(a$)                >LM<
570 l$=MID$(a$,i,1)                   >KN<
580 IF l$=CHR$(32) THEN 600           >JP<
590 a=a+ASC(l$)                       >VQ<
600 NEXT i                            >PG<
610 c=INT(a/23)                       >DH<
620 p=a-(c*23)                        >EJ<
630 C$=G$(P)                          >LK<
640 a=0                               >GL<
650 FOR i=1 TO 6                      >EM<
660 l$=MID$(a$,i,1)                   >KN<
670 IF l$<"0" OR l$>"9" THEN 700      >HP<
680 li$=li$+l$:a=a+VAL(l$)            >HQ<
690 NEXT                              >VR<
700 c=INT(a/23)                       >DH<
710 p=a-(c*23)                        >EJ<
720 C$=C$+G$(P)                       >VK<
730 '                                 >KL<
740 IF ca<>8 THEN 750 ELSE 770        >EM<
750 PRINT li$;TAB(10) USING ">\\<";   >AN<
c$
760 li$="":GOTO 840                   >KP<
770 li$="":PRINT#ca, LEFT$(b$,35);T   >UQ<
AB(37) USING ">\\<";c$
780 IF LEN(b$)<35 THEN 840            >XR<
790 fg=1                              >XT<
800 b$=MID$(b$,36,LEN(b$))            >UJ<
810 PRINT#ca,LEFT$(b$,35)             >BK<
820 IF fg=1 AND ca<>8 THEN fg=0:GOS   >HL<
UB 910:GOTO 830
830 GOTO 780                          >GM<
840 IF EOF=-1 THEN CLOSEIN ELSE GOT   >PN<
O 490
850 CALL &BB03:PRINT TAB(50) "UNE T   >LP<
OUCHE...":CALL &BB05
860 CLS:PRINT"MAINTENANT RECHARGEZ    >FQ<
";NF$;" ET CORRIGEZ LES LIGNES QUE
VOUS AVEZ NOTEES.."
870 END                               >GR<
880 ' TRAITEMENTS DES ERREURS         >CT<
890 '                                 >TU<
900 IF ERR=25 THEN CLS:PRINT CHR$(7   >AK<
);CHR$(24);"FICHIER NON ASCII";CHR$
(24):END ELSE CONT
910 com=com+1:IF com>19 THEN CALL &   >GL<
BB03:PRINT TAB(50) "UNE TOUCHE...":
CALL &BB05:COM=1
920 RETURN                            >QM<
```



GAME OVER

Arcade



Vous qui lisez ces quelques lignes, il faut que vous sachiez bien que je suis d'une autre galaxie et que, pour cette raison, vous ne devez être étonné par aucun des faits que je vais vous raconter.
Jusqu'à ce matin, moi, ARKOS, j'exerçais une parfaite dictature pour ma souveraine bien-aimée Gremla ; j'étais ce que l'on peut appeler un loyal et fidèle serviteur, un bon toutou quoi ! Et puis, petit à petit, je me suis rendu compte qu'avec le pouvoir grandissant, Gremla devenait toujours plus avide et toujours plus cruelle... cela ne pouvais plus durer et c'est pourquoi j'ai pris cette grande décision : je vais détruire son empire, mettre fin à toute cette folie. Pour commencer, il faut que je parvienne



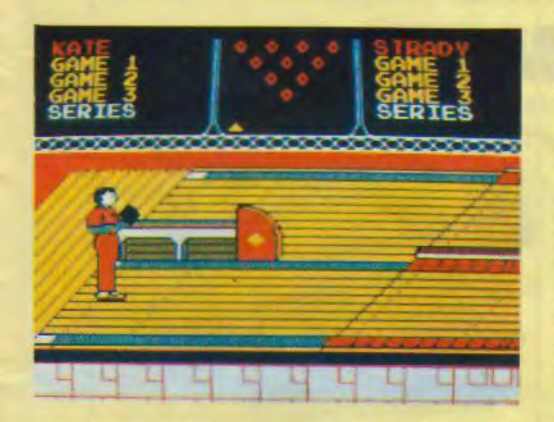
à éliminer tous les éléments néfastes de la planète Hypsis... Hum ! Plus facile à dire qu'à faire ! Hypsis est un monde qui a la particularité d'être linéaire et ce, pendant 19 écrans, de quoi vivre un calvaire indescriptible... Les ennemis et leurs projectiles arrivent de toutes parts à une vitesse folle et je sens bien que mes unités d'énergie ne peuvent résister bien longtemps à de tels assauts. Heureusement qu'il y a sur mon chemin des tonneaux rouges et blancs ! Et qu'y a-t-il dans ces tonneaux ? "Tire trois fois dessus et tu le sauras" m'avait dit le grand sage. C'est ainsi que je peux augmenter ma réserve de grenades ou ma puissance de tir, créer un champ de force me rendant invincible ou refaire un plein d'énergie. Par contre, lorsque je libère une bombe, aïe, aïe...
Arrivant au 19ᵉ tableau, moi, Arkos, j'ai déjà anéanti le géant Orko, il ne me reste plus qu'à faire succomber les trois robots géants qui finiront par me dire leur secret : 10218...

C'est alors la propulsion sur la planète Sckunn où je dois mettre en œuvre toute mon habileté car, cette fois, ce monde n'est plus linéaire...
Je vous passe les détails sur tous les ennemis qui se trouvent dans la forêt puis dans le palais, mais sachez bien une chose : lorsque vous arrivez en face du gardien géant, il ne vous reste plus qu'à suivre la technique de l'alouette : et les ailes, et les ailes... et le corps, et le corps... et la tête, et la tête... et le JEU EST FINI !
Game Over est tout simplement super (on peut le dire !) avec une animation époustouflante, je dirais même crispante pour les non-initiés à l'emploi du joystick ; le graphisme est éclatant. Bien sûr, vous me direz qu'il ressemble de très près dans son principe de jeu et son "coup de pinceau" à son grand frère "Army Moves", mais ceux qui ont aimé le premier ne se lasseront pas avec le second ; quant aux autres, ils ne vont quand même pas faire deux fois la même erreur !



INDOOR SPORTS

Simulation



Voici que les sports d'intérieur sont à l'honneur. Puisque l'hiver est dans quelques mois, ce logiciel vous permettra d'anticiper et ainsi, d'être prêt quand les après-midi seront froides et qu'au lieu d'aller jouer au tennis ou faire de l'athlétisme, vous préférerez le ping-pong, les fléchettes, le bowling ou le hockey sur table. Ce dernier sport (appelé hockey aérien dans la notice) est le moins connu, c'est sans doute pour ça qu'il paraît le plus intéressant. Votre rôle est, grâce à une poignée (frappeur) que vous faites glisser sur la table, de faire entrer le palet dans le but adverse et le moins souvent possible dans le vôtre, bien sûr ! Il faut souvent frapper très fort, le palet rebondit alors comme un fou sur tous les bords de la table et il faut beaucoup de chance pour le contrôler.

Les joueurs aussi bons soient-ils, reconnaîtront que, dans ce jeu, la part de chance est importante. Ceci est à voir comme une qualité car de nombreux rebondissements sont ainsi possibles.

Trois autres classiques des jeux d'intérieur sont proposés sur la disquette. On y trouve, entre autres, un jeu de fléchettes fort bien fait où une multitude de paramètres sont pris en compte. Il faut, bien sûr, viser, puis vous allez définir un angle. La signification de cet angle n'est pas précisée mais le principal n'est pas de savoir à quoi il sert ni ce qu'il représente, mais de s'en servir efficacement. Une bonne méthode dans ce jeu serait de trouver une position qui rapporte beaucoup de points et ensuite de s'appliquer à la reproduire. Il faut aussi définir la puissance du jet. Un panneau de définition des paramètres est affiché au début de chaque partie. On peut ainsi définir la durée de la partie, la vitesse du jeu etc... C'est grâce à ces options qu'on peut (pour se mettre l'eau à la bouche) faire une "démo" en mode professionnel.

Quand vous en aurez assez de jouer aux fléchettes, rien ne vaut un ping pong, entre amis. Depuis le menu principal, il est très facile d'accéder à la simulation de tennis de table. Ici, deux menus sont affichés, une infinité de paramètres sont modifiables, mais si vous les laissez tels qu'ils sont par défaut, ce sera très bien et vous vous amuserez autant.





Cette simulation de ping pong présente les mêmes qualités que de nombreuses autres versions sorties chez d'autres éditeurs.

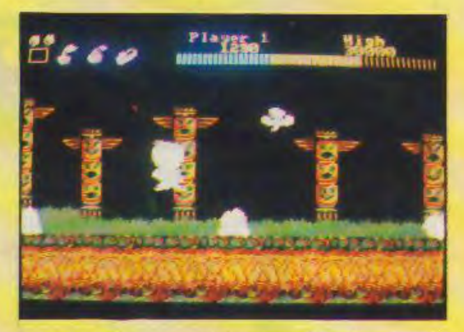
Le dernier jeu inclus dans Indoor Sport s'intitule "Bowling". Pour ne pas faillir à ce qui est devenu, dans ce jeu, une habitude, de multiples options sont regroupées dans un menu. Elles sont toutes très faciles à utiliser. Ce serait, en effet, un comble que de demander à quelqu'un qui n'a envie que de s'amuser, de passer cinq minutes par partie à se creuser la tête pour faire des choix. Une fois la partie commencée, il suffit de placer le joueur, de viser, de donner la trajectoire voulue à la boule.



Avec un peu d'exercice, vous réussirez bien vite des strikes.

WONDER BOY

Arcade



La loi de la jungle est impitoyable : seul le plus habile et le plus fort restera vivant. Cette maxime, le pauvre Wonder Boy va en juger, est tout à fait exacte.
A propos, il faut que je vous le présente : Wonder Boy est un Tarzan miniature et blond, sévissant dans les salles de jeu. Ce brave petit a quelques problèmes : mise à part la survie en milieu hostile, un personnage malfaisant s'est installé dans la jungle et y fait régner la terreur. S'il ne s'agissait encore que de terreur, cela n'inquiéterait pas Wonder Boy, mais la petite copine du garçon formidable (traduction littérale) s'est fait enlever par l'horrible cité plus haut. (J'ai l'impression que c'est une habitude : les héroïnes de jeux vidéo ont toujours des tas de problèmes). Le sang du gamin sauvage ne fait qu'un tour : il faut délivrer Tina des mains moites du vilain. D'autant que c'est elle qui fait la cuisine et le ménage, alors...



Le départ a lieu dans une forêt toute verte. Le héros piétine à gauche de l'écran. Une petite pression du joystick et le voilà parti.

Le scrolling fait son office de manière un peu saccadée et entraîne le personnage vers d'autres décors. De temps à autre des fruits apparaissent. Il faut les attraper afin de conserver une certaine vitalité. Des blocs de pierre bouchent le chemin, dans ce cas, il suffit d'effectuer un saut suffisamment grand pour éviter l'obstacle, sinon c'est 3 points de vitalité qui partent en fumée.
Vos ennemis, animaux ou humains, sont d'un contact absolument mortel. Sautez-leur par-dessus ou bien tuez-les. Les œufs géants contiennent souvent des objets intéressants : une hache pour balayer les gêneurs, un skate board pour augmenter sa vitesse, un ange gardien qui vous rend invulnérable pendant quelques instants. Le décor n'est pas toujours rectiligne. Attention aux pentes à éboulis et aux nuages-ascenseurs. La fin survient par manque de vitalité (surveillez l'indicateur en haut de l'écran) ou bien par un choc avec un ennemi : escargots, grenouilles, abeilles etc.)

Il est dommage que les couleurs ne soient pas mieux choisies, l'Amstrad étant tout de même capable de représenter autre chose que des teintes passées. La musique gagne a être arrêtée, elle est vraiment lancinante.
Ceux qui aiment les grands décors (7 territoires × 4 terrains × 4 aires = 112 décors) et les aventures exotiques auront certainement du plaisir à jouer avec Wonder Boy.

CONCOURS AMSTAR EXCALIBUR

RÉPONSES DU CONCOURS

GLOBE-TROTTER :

Lequel de ces deux continent n'est pas visité dans GLOBE-TROTTER ?

- L'Amérique du Sud

LA CITÉ PERDUE :

Quelle température fait-il à votre arrivée ?

- 35°

Dans quelle île se situe la Cité Perdue ?

- KURSAY

FAIAL :

Comment se nomme la princesse des Licornes ?

- LAIKE

Votre épée s'appelle ?

- SOULSAPER

La rune de téléportation est :

- KAKUTOUI

L'ogre préfère boire :

- Du vin amer

Le Dieu des prêtres de l'île du lac sans fond se nomme :

- DARN AIS

LISTE DES GAGNANTS

BAILLEUL Michaël – LES DAMPS
BARUZIER Laurent – AVESNES-LE-COMTE
BATTA Olivier – MEUNG-SUR-LOIRE
BEAUCHAMP Thomas – CHATEAUMEILLANT
BENZONI Catherine – BRIVE
BERLEMONT Frédéric – SEMERIES ZOREES
BERLEMONT Thierry – RIMOGNE
BERNARD Christophe – NEUILLY-SUR-MARNE
BOCQUILLON Xavier – THIONVILLE
BOIRAL Gil – ALES
BOLZER Frédéric – BRUZ
BONNAVENTURE Serge – ORTHEZ
BOURGUIGNON Georges – CHOMERAC
BULHER Benjamin – ARLES
CANARD Jean-Marc – MAUREPAS VILLAGE
CARRET Cédric – LYON
CHAMAILLARD Laurent – ST-AIGNAN LE JAILLARD
CHUITON Céline – ST-HILAIRE DU HARCOUET
CLERC Jean-Luc – STE-LIVRADE-SUR-LOT
CHRISTEN Alain – HIRTZBACH
COLBOIS Gilles – BESANCON
COTTAIS Pascal – NANTES
DAMBREVILLE Thierry – MURVIEL-LES-BEZIERS
DARDOURI Walid – PARIS
DEBIENNE David – LACQUINGHEN-RETY
DESJARDIN Charles – LAON
DIAZ Xavier – VAULX-EN-VELIN
DIERICKX Benoît – BONDOUFLE
DOUPEUX David – THIERS
DUBUS Stéphane – WASQUEHAL
DUVAL Stéphane – CALAIS
EMERIAUD Yannick – PUILBOREAU
FEDIT Gérald – LEZOUX
FERCOT Laurent – GRANDFRESNOY
FERRARE Sylvain – CHALON-SUR-SAONE
FOLLOT Sylvain – LYON
FOLLOT Albert – ST-FONS
FOSSARD Frédéric – LOGNES
GAVARD Romuald – SIGEM GAILLARD
GIRARD Philippe – MONTBRISON
GOMET Bruno – BOGNY-SUR-MEUSE
GORYL Olivier – CHAMPIGNY-SUR-MARNE
GOUJON Frédéric – YVETOT
GREMIER Sébastien – TARBES
GUASCH Laurent – SALON
GUEDON Patrick – LE PRADET
GUENIVET Arnaud – CHABRIS
GUILLET Freddy – MONTBERT
GRENCHO Paolo – CHAMPIGNY
GUZMAN Thomas – VAULX-EN-VELIN
HAVET Mathias – BAILLEUL
HOUPIE Olivier – GIRAUMONT
IMBEAUX Laurent – CONFLANS
LACOMME Eric – ROQUEFORT
LAGNEAUX Christophe – ROCQ-RECQUIGNIES
LECLERC Emmanuel – RANTIGNY
LE DOEUFF François – LOCHINE
LE GALL Frédéric – QUIMPER
LEGRAND Arnaud – NANTES
LE NADUR Fabien – BREST
LEONARD David – THIONVILLE
LESUEUR Ludovic – CHAMPIGNY-SUR-MARNE
LEVANNEUR Martial – LIEUSAINT
LIMOZIN Laurent – CLERMONT-FERRAND
MAILLARD Bruno – PARIS
MAIRE Olivier – MASSY
MARISOL Maxime – PAVILLY-STE-AUSTREBERTHE
MASSEUS Yoann – WATTRELOS
MENECEUR Yannick – COLOMIERS
MERLIAUD Jérôme – AGEN
MEURET Arnaud – VALENCE
MICHOT Yann – THOUROTTE
MONEGER Cédric – PARIS
MORE Laurent – PERPIGNAN
MUTIN Michel – MONTREVEL-EN-BRESSE
NADRY Stéphane – DRAGUIGNAN
NANTIER Christophe – BOUSSOIS
NEGRE J. Charles – GRANDRU
NERVET Laurent – BEAUVAIS
NOUAIL Nicolas – MUZILLAC
PASCO Mikaël – JOUE-LES-TOURS
PASSEMARD Stéphane – SARCELLES
PENA Alain – VAULX-EN-VELIN
PIEL Emmanuel – TOULON
PLISSSON Stéphane – PESSAC
POINT Christophe – LONS-LE-SAUNIER
POURTAU Laurent – ORTHEZ
QUATREHOMME Emmanuel – MEUNEY-SUR-LOIRE
RAGUIDEAU Stéphane – AIX-EN-PROVENCE
RANOCCHIA Bruno – LIMOGES
REYBAUD Olivier – TOULON
RICHARD Rémi – COULAINES
RISPAIL Jean-Michel – LE PIAN MEDOC
ROBIN Arnaud – CONDOM
ROUAULT Ludovic – RENNES
SATTIN Philippe – POMEROL
SAUSSOL Christophe – ARCUEIL
SAUVAGET Cyrille – SANVIGNES-LES-MINES
THOMAS Eric – HAYANGE-MARSPICH
VABRE Eric – COMBES-LA-VILLE

Chaque gagnant recevra un logiciel offert par Excalibur.

CUISTOT



Pierre-Jean VAUCLIN



Vous voilà chef cuistot et votre travail n'est pas de tout repos !... Afin de satisfaire vos clients toujours plus affamés et exigeants, il vous faut confectionner des pizzas dans des temps record...

Pour cela, vous devez rassembler tous les ingrédients nécessaires : farine, œufs, tomates, cornichons, sel, poivre, concombres, oignons et autres condiments qu'il vous faudra réunir pour chaque pizza. Pour gagner du temps dans vos incessants va-et-vient, vous vous êtes promis de ne jamais vous arrêter de courir...

Mais durant votre course effrénée pour la quête de tous ces ingrédients, vos collègues cuistots s'affairent également dans la cuisine et, dans leur maladresse, sèment des fourchettes sur votre chemin... Il vous faudra les éviter si vous ne voulez pas finir écorché vif !

Le but du jeu est donc de ramener tous les ingrédients situés sur la droite, vers la gauche de l'écran, en slalomant parmi les fourchettes. Votre tâche sera d'autant plus délicate que vous traînerez en chemin, car le nombre de fourchettes augmente à chaque nouveau passage...

Lorsque vous aurez saisi un ingrédient, vous devrez lui trouver une place sur la gauche de l'écran, car vous ne pouvez, en aucun cas, les entasser les uns sur les autres. D'autre part, il est impossible de prendre plus d'un ingrédient à la fois. Vous comprendrez vite que dextérité et précision sont les clés de la réussite... Bonne chance !

Commandes du jeu : Monter ↑
Descendre ↓
Accélérer W (points × 2)
Ralentir Q

```
1 MODE 1:INK 1,22                         >UB<
2 PRINT"Patientez S.V.P"                  >HC<
3 CLEAR                                   >WD<
4 FOR a=0 TO 1926:READ a$                 >JE<
5 POKE &5000+a,VAL("&"+a$)                >PF<
6 NEXT                                    >FG<
7 FOR a=0 TO 138:READ a$                  >DH<
8 POKE &5900+a,VAL("&"+a$)                >CJ<
9 IF VAL("&"+a$)=17 THEN PRINT a          >KK<
10 NEXT                                   >CB<
11 PRINT:PRINT"Desirez vous sauvega >EC<
rder le jeu ? (O/N)"
12 a$="":WHILE a$="":a$=INKEY$:WEND >TD<

13 a$=UPPER$(a$):IF a$<>"O" THEN 16 >PE<

14 SAVE"cuistot",b,&5000,&98B,&5011 >DF<

15 PRINT:PRINT"O.K":FOR a=1 TO 999: >FG<
NEXT
16 CALL &5011:END                         >AH<
17 DATA F1,F1,F1,F1,C9,D5,11,B0,F,1 >EJ<
B,AF,A2,B2,20,FA,D1,C9,21,7,50,1,B0
,F,ED,43,0,75,71,23,70,AF,32,7B,59,
32,F7,52,32,F8,52,32,F9,52,3E,1,CD,
E,BC,3E,1
18 DATA 6,6,E,6,CD,32,BC,3E,2,6,1A, >DK<
E,1A,CD,32,BC,3E,3,6,15,E,15,CD,32,
BC,AF,32,61,59,32,60,59,32,7A,59,3D
,21,9D,C0,E5,1,B0,56,3E,B,1E,8,F5,A
,3
19 DATA 77,23,A,3,77,23,A,3,77,2B,2 >KL<
B,D5,11,0,8,19,D1,1D,20,EA,F1,E1,3D
,28,1C,F5,11,A0,0,19,3,3,3,3,A,5F,3
E,F,BB,CC,42,52,B,B,B,B,F1,E5,F5,1E

20 DATA 8,18,C9,3E,5,11,3,0,21,97,1 >BC<
,1,BD,1,CD,5F,BC,3E,5,11,0,0,1,3E,1
,21,A,0,CD,5F,BC,3E,5,11,1,0,21,A,0
,1,C6,0,CD,62,BC,3E,5,11,7F,2
21 DATA 21,12,0,1,CF,0,CD,62,BC,CD, >YD<
4E,BB,21,19,1,CD,75,BB,3E,1D,F5,11,
61,56,1A,13,D5,CD,5D,BB,D1,F1,3D,28
,3,F5,18,F2,CD,39,55,21,55,C8,1,30,
56,C5,16,4
22 DATA D5,3E,46,F5,CD,3,51,18,3F,1 >WE<
,30,56,3E,10,F5,CD,5,50,A,3,0,0,0,7
7,23,A,3,77,23,A,3,CD,F2,54,77,F1,3
D,28,8,F5,CD,26,BC,2B,2B,18,E3,3E,F
,2B
23 DATA 2B,2B,F5,CD,29,BC,36,0,F1,3 >YF<
D,20,F6,0,0,3A,7A,59,B7,C2,0,55,C9,
F1,D1,C1,3D,CA,73,52,15,20,E,16,5,C
B,61,20,5,1,30,56,18,3,1,0,56,C5,D5
,F5,E5
24 DATA 3E,42,CD,1E,BB,C2,0,50,3E,3 >DG<
B,CD,1E,BB,C4,88,55,3E,43,CD,1E,BB,
C4,9A,55,AF,CD,1E,BB,E1,20,46,E5,3E
,2,CD,1E,BB,E1,CA,34,52,11,F0,0,19,
CD,26,BC,CD,26
25 DATA BC,3E,FE,BC,30,13,3E,7F,BD, >WH<
D2,A9,51,11,10,FF,19,CD,29,BC,CD,29
,BC,C3,34,52,11,10,FF,19,CD,26,BC,C
D,26,BC,23,23,0,CD,6,51,CD,8,52,CD,
26,BC,0,C3,42
26 DATA 51,CD,29,BC,3E,C0,BC,38,8,3 >PJ<
E,50,BD,D4,26,BC,30,61,CD,29,BC,CD,
```

```
29,BC,CD,29,BC,23,23,CD,6,51,1,A0,0
,9,0,0,36,0,CD,29,BC,36,0,CD,26,BC,
0,0,23
27 DATA CD,15,52,0,1,60,FF,9,CD,29, >BK<
BC,CD,29,BC,CD,29,BC,C3,42,51,23,CD
,29,BC,CD,29,BC,CD,29,BC,CD,29,BC,3
6,0,23,36,0,CD,26,BC,36,0,2B,36,0,C
D,26,BC,36
28 DATA 0,23,36,0,CD,26,BC,36,0,2B, >CL<
36,0,2B,C9,23,23,F1,D1,C1,C5,D5,F5,
CD,6,51,C3,42,51,CD,29,BC,36,2,23,3
6,8,CD,29,BC,36,2,CD,29,BC,2B,36,1,
CD,29,BC
29 DATA 23,36,4,2B,36,8,CD,29,BC,36 >BM<
,2,CD,26,BC,CD,26,BC,CD,26,BC,CD,26
,BC,CD,26,BC,C9,3A,2C,51,3C,3D,CA,0
,53,3E,0,32,2C,51,32,2D,51,32,B4,51
,32,F3,51,32
30 DATA 8,52,3E,2B,32,3B,51,32,39,5 >ZD<
1,32,B3,51,32,DC,51,32,DD,51,32,F1,
51,32,F2,51,32,B5,51,32,34,52,32,35
,52,3E,23,32,BF,51,32,2B,51,32,F7,5
1,32,E5,51,32,E6
31 DATA 51,3E,59,32,54,51,32,59,51, >XE<
3E,CD,32,E,51,E5,21,F2,54,22,F,51,E
1,AF,32,19,51,32,1A,51,32,1B,51,1,3
0,59,C5,11,0,4,D5,3E,46,F5,D5,E5,11
,A3,0,19,CD
32 DATA 29,BC,36,0,E1,D1,CD,85,53,0 >AF<
,0,0,CD,6,51,C3,42,51,3E,2B,32,2B,5
1,32,2C,51,32,2D,51,3E,0,32,38,51,3
2,39,51,32,F7,51,32,E5,51,32,E6,51,
32,F1,51,32
33 DATA F2,51,32,B5,51,32,BF,51,3e, >CG<
56,32,54,51,32,59,51,3E,23,32,B3,51
,32,B4,51,32,DC,51,32,DD,51,32,F3,5
1,32,8,52,32,34,52,32,35,52,3E,CD,3
2,19,51,E5,21,F2
34 DATA 54,22,1A,51,E1,AF,32,E,51,3 >ZH<
2,F,51,32,10,51,1,30,56,C5,11,0,4,D
5,3E,46,F5,CD,6,51,D5,E5,11,A0,0,19
,CD,29,BC,36,0,E1,D1,CD,8,54,CD,99,
54,C3,42
35 DATA 51,D5,C5,F5,E5,3A,61,59,B7, >MJ<
20,8,11,54,0,19,7E,B7,20,5,E1,F1,C1
,D1,C9,3D,28,F8,CD,39,55,1,61,59,3E
,1,2,CD,29,BC,7E,B7,20,F9,23,7E,2B,
B7,20,F3,CD
36 DATA 26,BC,6,8,11,62,59,7E,36,0, >YK<
12,23,13,7E,36,0,12,23,13,7E,36,1,1
2,13,C5,D5,CD,26,BC,D1,C1,2B,2B,10,
E4,3A,63,59,FE,F,20,B7,11,60,FF,19,
CD,26,BC,CD
37 DATA 26,BC,AF,77,CD,26,BC,AF,77, >WL<
23,77,CD,26,BC,2B,AF,77,CD,26,BC,23
,AF,77,CD,26,BC,AF,77,2B,77,18,8F,F
5,C5,D5,E5,3A,61,59,B7,28,85,2B,2B,
CD,26,BC,CD,26,BC
38 DATA CD,26,BC,CD,26,BC,6,8,C5,7E >WM<
,B7,20,8,CD,26,BC,C1,10,F5,18,4,C1,
C3,97,53,E1,E5,CD,39,55,CD,26,BC,CD
,26,BC,CD,26,BC,2B,2B,2B,E5,3A,63,5
9,FE,F,CC,42
39 DATA 52,E1,6,8,11,62,59,C5,D5,CD >TN<
,26,BC,D1,C1,1A,77,13,23,1A,77,13,2
3,1A,CB,87,77,2B,2B,13,10,E8,AF,32,
61,59,3A,60,59,3C,32,60,59,FE,B,C2,
97,53,6,8,F1
40 DATA 10,FD,2A,7,50,11,B,FE,19,22 >NE<
,7,50,21,F7,52,11,99,54,36,CD,23,73
,23,72,C3,2B,50,F5,C5,D5,E5,E5,CD,D
,BD,D1,19,7D,FE,1E,38,4,D6,1E,18,F8
,C6,4,67,7D
41 DATA FE,16,38,4,D6,16,18,F8,C6,2 >JF<
,6F,CD,1A,BC,36,A,23,36,8,2B,CD,26,
BC,36,A,23,36,8,CD,26,BC,2B,36,A,23
,36,8,2B,CD,26,BC,36,7,CD,26,BC,36,
2,CD,26
42 DATA BC,36,2,CD,26,BC,36,2,CD,26 >XG<
,BC,36,2,C3,97,53,C5,47,7E,B7,78,C1
,C8,E5,21,7A,59,34,E1,C9,F1;F1,F1,F
1,3E,C9,32,61,53,CD,0,53,3E,1,32,61
,53,21,D,F
43 DATA CD,75,BB,11,80,59,6,B,1A,13 >KH<
,D5,C5,CD,5D,BB,CD,5,50,CD,5,50,CD,
5,50,C1,D1,10,EC,CD,0,BB,CD,18,BB,C
3,11,50,22,7D,59,21,7B,59,34,ED,5B,
7,50,3E,1
44 DATA BB,20,1,34,7E,23,46,B8,38,1 >CJ<
,77,21,19,7,CD,5D,55,3A,7C,59,21,19
,1D,6,A,B8,E,0,47,38,8,D6,A,C,FE,A,
30,F9,47,C5,CD,75,BB,C1,79,B7,28,8,
C5,79
45 DATA C6,30,CD,5D,BB,C1,78,C6,30, >CK<
CD,5D,BB,2A,7D,59,C9,2A,7,50,3E,1,B
D,C8,22,0,75,11,1,0,ED,53,7,50,C9,2
A,0,75,ED,5B,7,50,3E,1,BB,C0,22,7,5
0,C9,50
46 DATA C9,50,C9,0,0,0,0,0,0,0,0,0, >XL<
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0
47 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 >UM<
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,F,E,0,F,E,0,3,8,0,30,C0
,0,70
48 DATA A0,0,60,F0,0,60,24,0,30,C0, >GN<
0,CF,68,11,E9,E,11,F8,C3,11,F8,C3,1
1,EF,F,0,FF,E,0,33,CC,0,33,EE,0,F,E
,0,F,E,0,3,8,0,30,C0,0,70,A0,0
49 DATA 60,F0,0,60,24,0,30,C0,0,CF, >PP<
68,11,E9,E,11,E9,F,11,E9,F,11,F8,F,
0,FD,E,0,66,66,0,77,77,0,73,63,6F,7
2,65,3A,20,20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20
50 DATA 20,20,20,68,69,73,63,6F,72, >RF<
```



```
65,3A,20,0,0,30,C0,0,70,E0,0,F0,30,
0,B4,F0,0,96,F0,0,96,F0,0,43,68,0,3
0,C0,0,0,0,0,3,C,4,7,E,C,D,F,C
51 DATA 7,E,C,3,C,4,0,0,0,0,0,0,33, >HG<
CC,0,77,EE,0,DF,BF,0,FF,6F,0,DF,FF,
0,EF,BF,0,77,EE,0,33,CC,0,70,0,0,60
,0,0,F0,0,0,F0,0,0,70,0
52 DATA 0,70,80,0,10,E0,0,0,0,0,7,C >WH<
,0,F,E,0,2F,E,0,17,C,0,3,8,0,4,4,0,
A,A,0,0,0,0,0,0,0,11,CC,0,33,88,0,7
0,C0,0,F0,E0,0,D2
53 DATA E0,0,70,C0,0,0,0,0,0,0,0,0, >XJ<
F,0,1,78,8,0,6A,0,1,78,8,3,4B,C,3,4
B,C,1,F,8,33,88,0,33,CC,0,22,CC,0,7
7,CC,0,77,44,0,55,CC,0
54 DATA FF,88,0,FF,0,0,3,C,0,7,E,0, >DK<
7,E,0,F,F,0,F,F,0,2F,F,0,1F,E,0,7,C
,0,0,0,0,30,F0,C0,70,F0,E0,E1,F0,F0
,F0,80,F0,70,0,60,0,0
55 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,F,0,1,6F,8, >XL<
0,4F,0,1,6F,8,3,2F,C,3,6F,C,1,F
56 DATA 7,F,0,7,F,0,1,C,0,30,C0,0,5 >NM<
0,E0,0,F0,60,0,52,60,0,30,C0,0,61,3
F,0,7,79,88,3C,F1,88,3C,F1,88,F,7F,
88,7,FF,0,33,CC,0,77
57 DATA CC,0,7,F,0,7,F,0,1,C,0,30,C >XN<
0,0,50,E0,0,F0,60,0,52,60,0,30,C0,0
,61,3F,0,7,79,88,F,79,88,F,79,88,F,
F1,88,7,FB,0,66,33,0,EE,77,0
58 DATA 0,0,3,C,5,7,E,D,D,F,D,7,E,D >LP<
,3,C,5,0,0,1,0,0,1,0,0,1,0,1,0,8,C0
,0,47,41,4D,45,20,4F,56,45,52,20,21▲
```

MIRAGE IMAGER version T U R B O
enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER
LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE
100 % DES PROGRAMMES

LE MIRAGE IMAGER TURBO



CPC 464/664 :
seulement 450 FF
Port compris

CPC 6128 :
seulement 500 FF
Port et câble 6128 compris

Spécifier si Schneider ou 6128 AZERTY "Nouvelle broche" S.V.P.

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.
Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.

Ses caractéristiques :

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes et écrans, permettant un bidouillage acharné et intensif !
Grâce au TOOLKIT, contemplez instantanément les résultats des bidouillages effectués !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : géré par menus et on presse UN SEUL BOUTON pour transférer/sauvegarder/recharger
Ne prend aucune place en RAM, n'est donc pas détectable par l'ordinateur !
Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur
8 K RAM et 8 K ROM incorporés
Compresseur afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour le [illegible])
Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les modifier
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit
TOUS les programmes transférés fonctionnent !

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : DUCHET COMPUTERS
51, Saint-George Road - CHEPSTOW, NP6 5LA - ANGLETERRE. Téléphone : +44.291.257.80
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier
REGLEMENT PAR :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)
ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS
Rédiger les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.
Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44.291.257.80 de 8 h à 19 h.

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE. Tél. +44.291.257.80

EN EXCLUSIVITE : DU MATERIEL ET DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128

FAITES EXPLOSER EN STEREO LES EFFETS SONORES ET MUSICAUX DE VOS LOGICIELS AMSTRAD AVEC L'AMPLI STEREO

SOUNDBLASTER

(195.00 FF Port compris)

SOUNDBLASTER, miracle de la technologie miniature moderne, se raccorde directement au moniteur et à l'ordinateur. Tous les câbles et prises sont fournis. Reliez vos enceintes Hi-Fi ou autoradio (jusqu'à 40 watts par canal) directement au SOUNDBLASTER sans avoir à passer par votre chaîne Hi-Fi ! Chargez vos logiciels d'arcade favoris et faites trembler les murs ! Terrorisez votre entourage avec des effets sonores terribles ! L'ampli stéréo SOUNDBLASTER (10 cm x 6 cm x 2 cm) pèse 100 grammes. Il est livré prêt à fonctionner avec : câble et prise de raccord au moniteur, câble et prise de raccord à l'ordinateur, cinq mètres de câble pour enceintes, prise pour casque d'écoute, deux boutons de réglage volume et balance, et instructions complètes en français.

SOUNDBLASTER ne vaut que 195.00 FF port compris.

(Pour expédition hors Europe ajouter 20 FF S.V.P.).

CADEAU GRATUIT ! A tout acheteur du SOUNDBLASTER nous offrons en cadeau un magnifique casque d'écoute stéréo ultra-léger.

Note : les enceintes Hi-Fi ne sont pas fournies avec SOUNDBLASTER.

ENFIN ! UN PROGRAMMATEUR D'EPROM ULTRA RAPIDE POUR AMSTRAD CPC !

Se relie à l'ordinateur en un instant. Comporte un support à force d'insertion nulle pour travail soigné et rapide. Faites une copie de sauvegarde de vos ROMS commerciales. Transférez vos programmes personnels Basic ou machine code, routines, RSX, sur EPROM. Copie de ROM originale en RAM ou sur disquette. Programme les EPROMS 8K ou 16K à partir de RAM disquette ou K7. Programmation ultra-rapide : une EPROM de 16K est programmée en moins de 2 minutes et demi. L'interface PROGRAMMATEUR D'EPROM est livrée avec son logiciel utilitaire disquette 3" ou K7 (spécifiez S.V.P.) transférable sur EPROM. Instructions complètes en français.

L'interface PROGRAMMATEUR D'EPROM ne vaut que 550.00 FF (port compris)

(Pour expédition hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.).

LOGICIELS UTILITAIRES EN FRANÇAIS :

TURBOLOCKS la disquette utilitaire en Français pour transférer de K7 à disquette les programmes récents et nouveaux protégés par le NOUVEAU "Speedlock". Transfert automatique et intégral en une opération. Extraordinairement facile à utiliser.

TURBOLOCKS sur disquette 3" (464/664/6128) .... **150.00 FF port compris.**

(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.).

CASSELOCKS la cassette utilitaire en français pour la sauvegarde K7/K7 des programmes récents et nouveaux protégés par le NOUVEAU "Speedlock". Enfantin à utiliser. CASSELOCKS sur K7 uniquement ne vaut que : **100.00 FF port compris.**

(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.).

ADAPTATEUR périphériques AMSTRAD CPC vers SCHNEIDER et AZERTY "nouvelles broches". Vous êtes l'heureux possesseur d'un nouvel AMSTRAD AZERTY ou d'un SCHNEIDER. Félicitations ! Cependant, il ne vous est pas possible de lui raccorder les périphériques des AMSTRAD QWERTY car les broches sont différentes. Quel dommage ! procurez-vous notre cordon adaptateur et le tour est joué ! Vous pourrez maintenant connecter tous les périphériques/interfaces conçus pour "l'ancienne" broche AMSTRAD.

Cordon ADAPTATEUR "nouvelle/ancienne" broche .... **120.00 FF port compris.**

(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.).

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : **DUCHET COMPUTERS**
51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE. Téléphone : +44.291.257.80

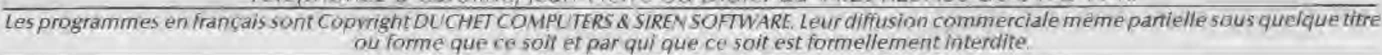
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier

REGLEMENT PAR :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion) ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)

ou carte de credit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS

Rédiger les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.
Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44.291.257.80 de 8 h à 19 h.



WIZBALL

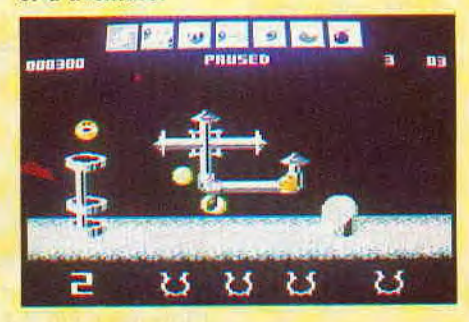
Arcade/Aventure

Wizball possède un "je-ne-sais-quoi" de bondissant qui fait tout son charme. Cela est sans doute dû au personnage principal ; une sorte de laitue à visage humain, dont la principale caractéristique est un déplacement tout en bonds. (A l'instar de James). Le copain de Wizball s'appelle Catelite et c'est un chat. Noir, bien sûr, puisque nous sommes dans un univers magique. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, lorsque voilà-t-y pas qu'un fâcheux du nom de Zark se met en tête de supprimer les couleurs du monde polychrome de Wiz. Le plus hallucinant est qu'il parvient à ses fins.



C'est donc un paysage gris, triste et morne qui s'offre à vos yeux. Vous allez vous employer à faire revenir toutes les merveilleuses couleurs du monde de Wiz.
Comment peut-on s'y prendre ? C'est très simple : il suffit de se trouver en face des gouttes de couleurs et de faire usage de ses armes. Cependant, n'oublions pas le chat, élément essentiel du ramassage des gouttelettes.
Ces dernières iront remplir les chaudrons représentés en bas d'écran selon leur couleur. De plus, une multitude d'armes s'offrent à vous, afin de vous débarrasser des hordes d'ennemis plus ou moins planants. Pour obtenir la panoplie guerrière il faut s'armer de précision et de patience : vous apercevrez souvent au milieu de l'écran, un adversaire immobile. Utilisez votre seule arme, un laser, pour le détruire et le voir se transformer en bulle. Un habile rebond vous conduit directement sur l'objet éphémère, vous le "gobez" et une icône clignote. C'est le moment de secouer rapidement et latéralement le joystick pour sélectionner et obtenir une caractéristique nouvelle. Si je détaille cet aspect des choses c'est que la notice est très succincte à ce propos. C'est d'ailleurs probablement le seul défaut du jeu. Le scénario est original, le jeu est complexe (il se déroule sur plusieurs tableaux) et surtout le graphisme et l'animation sont superbes. Seuls les bruitages sont assez quelconques. Wizball deviendra sûrement un grand jeu d'arcade et d'aventure.





DANGER STREET

Arcade

Depuis que l'homme existe, quelle que soit la période de l'histoire à laquelle nous nous plaçons, se promener dans certaines rues s'est toujours révélé dangereux. Mais aujourd'hui, nous sommes en 2017 et là, ce sont toutes les rues de New-York qui sont "infestées" de brigands et petits malfrats de toute sorte ! Alors, je dis : Y'EN A MARRE ... et aux grands maux les grands remèdes !

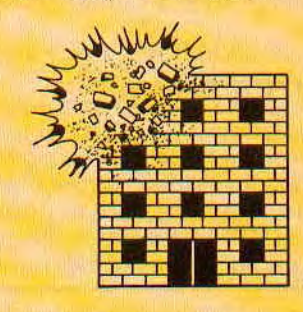




Armé de ma Kalashnikov, je décide de faire un immense nettoyage par le vide... Mais (eh oui, il y en a un...), j'ai beau être le plus fort, le plus beau et le plus rapide de tous les justiciers de tous les temps (merci la foule !), ils sont vraiment très, très nombreux et je vais devoir être très vigilant car ils sont vraiment partout : dans la rue, dans les bouches d'égout, dans les voitures, aux fenêtres des immeubles...
Avec Danger Street, dès que vous vous retrouvez dans le feu de l'action, c'est-à-dire immédiatement, vous vous rendez compte que le principe du jeu vous rappelle vaguement quelque chose (je vous laisse deviner quoi...).

Ensuite, pour parvenir à compléter chaque niveau, vous constatez que la mention de Chip "Joystick indispensable" n'est pas vaine !

Le graphisme de ce logiciel se révèle propre et coloré, avec un scrolling correct. Par contre, la précision à l'écran entre le viseur et le point d'impact réel n'est pas évidente. Dernier point : pour vous motiver et vous donner envie de persévérer dans l'ascension des niveaux, vous avez un puzzle qui se reconstitue à la fin de chacun d'eux. Ne serait-ce pas le justicier dans toute sa splendeur à l'apogée de sa gloire ?

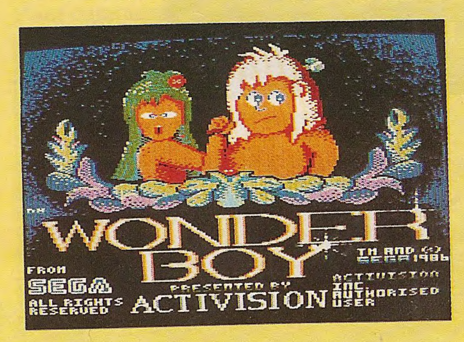




WONDER BOY

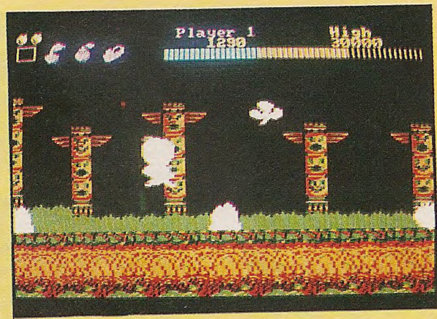
Arcade

La loi de la jungle est impitoyable : seul le plus habile et le plus fort restera vivant. Cette maxime, le pauvre Wonder Boy va en juger, est tout à fait exacte.
A propos, il faut que je vous le présente : Wonder Boy est un Tarzan miniature et blond, sévissant dans les salles de jeu. Ce brave petit a quelques problèmes : mise à part la survie en milieu hostile, un personnage malfaisant s'est installé dans la jungle et y fait régner la terreur. S'il ne s'agissait encore que de terreur, cela n'inquiéterait pas Wonder Boy, mais la petite copine du garçon formidable (traduction littérale) s'est fait enlever par l'horrible cité plus haut. (J'ai l'impression que c'est une habitude : les héroïnes de jeux vidéo ont toujours des tas de problèmes). Le sang du gamin sauvage ne fait qu'un tour : il faut délivrer Tina des mains moites du vilain. D'autant que c'est elle qui fait la cuisine et le ménage, alors...

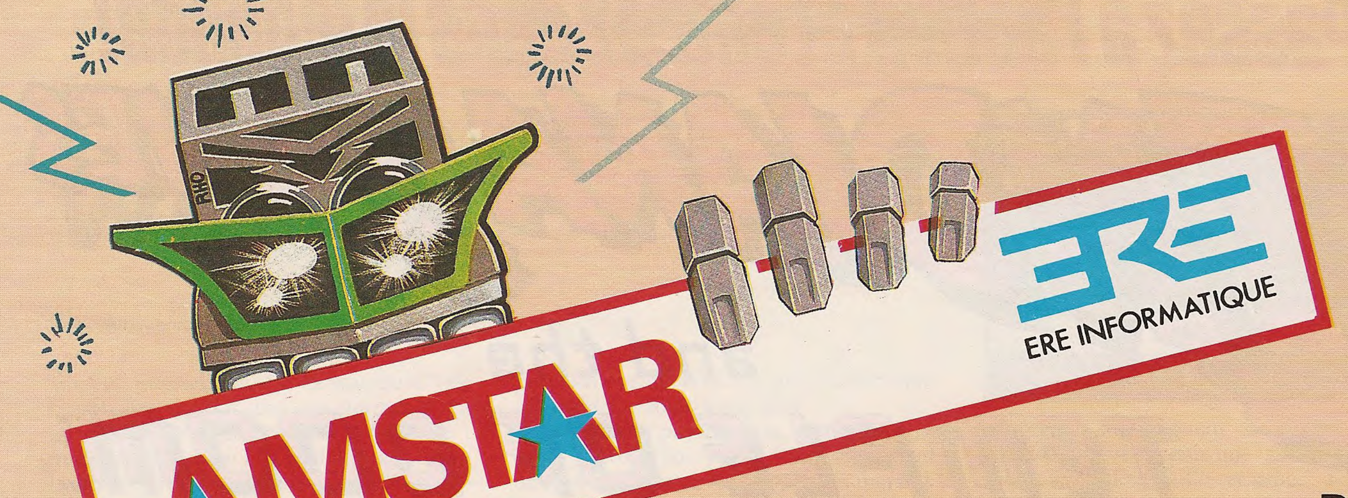


Le départ a lieu dans une forêt toute verte. Le héros piétine à gauche de l'écran. Une petite pression du joystick et le voilà parti.

Le scrolling fait son office de manière un peu saccadée et entraîne le personnage vers d'autres décors. De temps à autre des fruits apparaissent. Il faut les attraper afin de conserver une certaine vitalité. Des blocs de pierre bouchent le chemin, dans ce cas, il suffit d'effectuer un saut suffisamment grand pour éviter l'obstacle, sinon c'est 3 points de vitalité qui partent en fumée.
Vos ennemis, animaux ou humains, sont d'un contact absolument mortel. Sautez-leur par-dessus ou bien tuez-les. Les œufs géants contiennent souvent des objets intéressants : une hache pour balayer les gêneurs, un skate board pour augmenter sa vitesse, un ange gardien qui vous rend invulnérable pendant quelques instants. Le décor n'est pas toujours rectiligne. Attention aux pentes à éboulis et aux nuages-ascenseurs. La fin survient par manque de vitalité (surveillez l'indicateur en haut de l'écran) ou bien par un choc avec un ennemi : escargots, grenouilles, abeilles etc.)



Il est dommage que les couleurs ne soient pas mieux choisies, l'Amstrad étant tout de même capable de représenter autre chose que des teintes passées. La musique gagne à être arrêtée, elle est vraiment lancinante.
Ceux qui aiment les grands décors (7 territoires × 4 terrains × 4 aires = 112 décors) et les aventures exotiques auront certainement du plaisir à jouer avec Wonder Boy.



PRESENT

LA TRACE D

CONCOURS

REGLEMENT DU CONCOURS PRINCIPAL

1 — Ce concours est sans obligation d'achat.

2 — Pour participer au tirage au sort, il suffit de retrouver les 4 morceaux, disséminés dans la revue, reconstituant la tête du robot ERE INFORMATIQUE et de les coller sur le coupon réponse à l'emplacement prévu à cet effet.

3 — N'oubliez pas de mentionner sur le coupon-réponse le nom et la ville de votre revendeur préféré. En effet, la boutique qui aura totalisé le maximum de voix sera élue **''REVENDEUR MICRO DU SIECLE''** et gagnera un chèque-voyage de **10 000 F offert par CABLE, distributeur officiel ERE INFORMATIQUE au 78.03.18.56. De plus, AMSTAR consacrera un reportage à ce Revendeur du Siècle dans son numéro de novembre 87.**

4 — La liste des gagnants du concours, du concours photo et du Revendeur du Siècle sera publiée dans le numéro d'Amstar de Novembre 87.

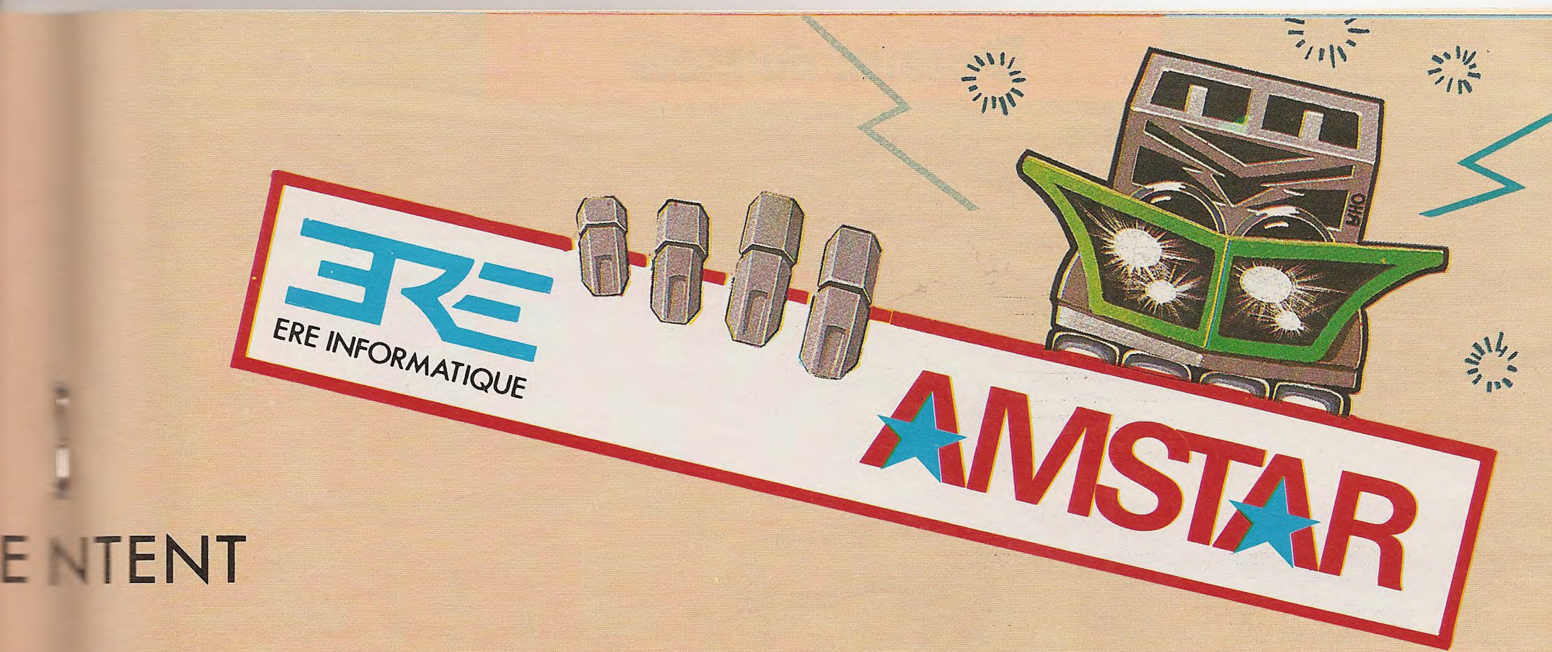
5 — Les coupons réponses dûment complétés sont à envoyer avant le **15 octobre 1987** minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :
AMSTAR — Concours Ere Informatique-Amstar
La Haie de pan — 35170 BRUZ

CONCOURS PHOTO

Un concours photo est également proposé à l'intérieur du jeu. Pour y participer et avoir ainsi la possibilité de gagner des lots supplémentaires, il suffit d'envoyer avec le coupon-réponse une photo noir et blanc ou couleur, de n'importe quel format, ayant pour thème le monde Amstrad (machines, logiciels, boutiques, etc.). La Rédaction d'Amstar jugera les cinq meilleures photos.

PRIX CONCOURS PHOTO

Du 1er au 5e prix : **1 synthétiseur vocal DK'Tronics + 1 livre ''102 programmes pour Amstrad'' P.S.I. + 1 abonnement d'un an à Amstar.**



E NTENT

DU ROBOT

LISTE DES PRIX

1er et 2e prix : **1 interface TV + 1 sac clavier + 1 sac moniteur + 1 ERE HITS Vol. 2 K7 ou DK + 1 joystick Switchcolor + 1 livre "102 programmes pour Amstrad" P.S.I. + 1 abonnement d'un an à Amstar.**

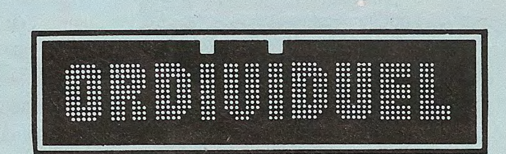
3e prix : **1 sac clavier + 1 sac moniteur + 1 ERE HITS Vol. 2 K7 ou DK + 1 joystick Switchcolor + 1 livre "102 programme pour Amstrad" P.S.I. + 1 abonnement d'un an à Amstar.**

4e et 5e prix : **1 ERE HITS Vol. 2 K7 ou DK + 1 joystick Switchcolor + 1 sac moniteur + 1 sac clavier + 1 livre "102 programmes pour Amstrad" P.S.I.**

Du 6e au 20e prix : **1 livre "102 programmes pour Amstrad" P.S.I. + 1 ERE HITS Vol. 2 K7 ou DK + 1 joystick Switchcolor.**

du 21e au 50e prix : **1 joystick Switchcolor + 1 ERE HITS Vol. 2 K7 ou DK.**

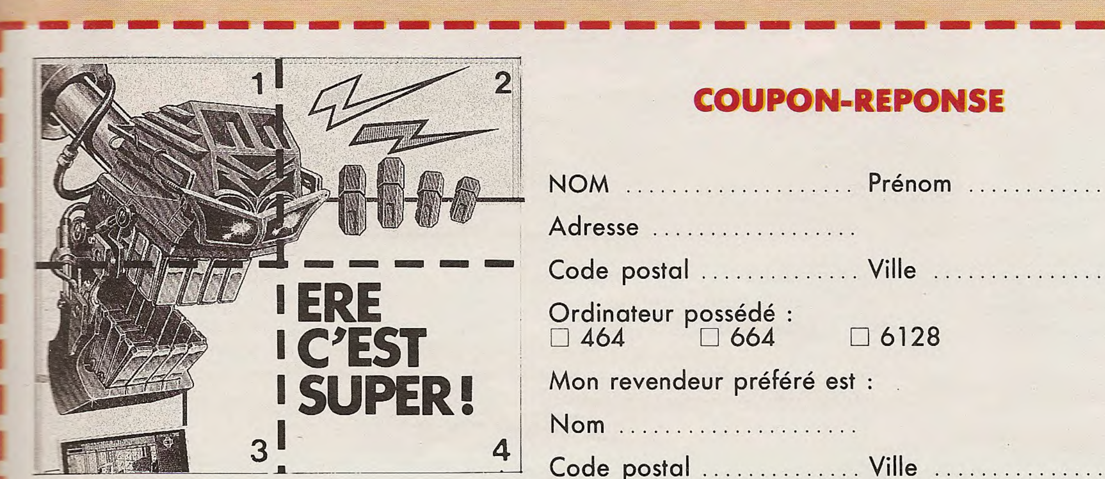
Du 51e au 100e prix : **1 bande dessinée offerte par les Editions SORACOM.**



REVENDEUR OFFICIEL
AMSTRAD

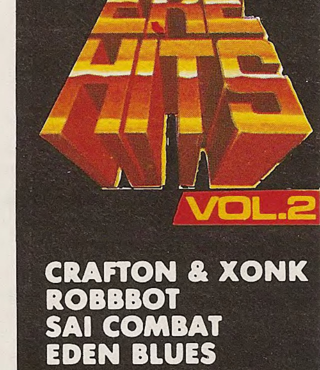
VOUS OFFRE :

2 INTERFACES TUNER TV
5 SYNTHETISEURS VOCAUX DK'TRONICS
30 LIVRES "102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD" P.S.I.



COUPON-REPONSE

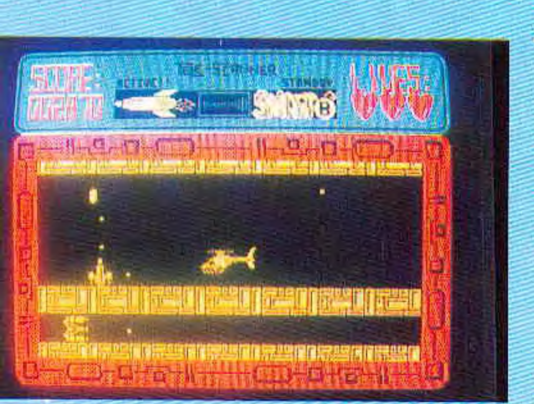
NOM .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
Ordinateur possédé :
☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128
Mon revendeur préféré est :
Nom ....
Code postal .... Ville ....



THEME



La plupart d'entre vous qui ont eu la chance de partir en vacances ont profité du plein air... du moins nous l'espérons !!! Par contrecoup, ils ont été privés de leurs feuilletons préférés... C'est pourquoi nous vous proposons quelques logiciels inspirés par tous ces héros de la télévision, que ce soit des séries télévisées ou des dessins animés.
Alors, pour cette rentrée, il n'y a qu'un seul slogan possible : tous à vos joysticks !



AIRWOLF 2

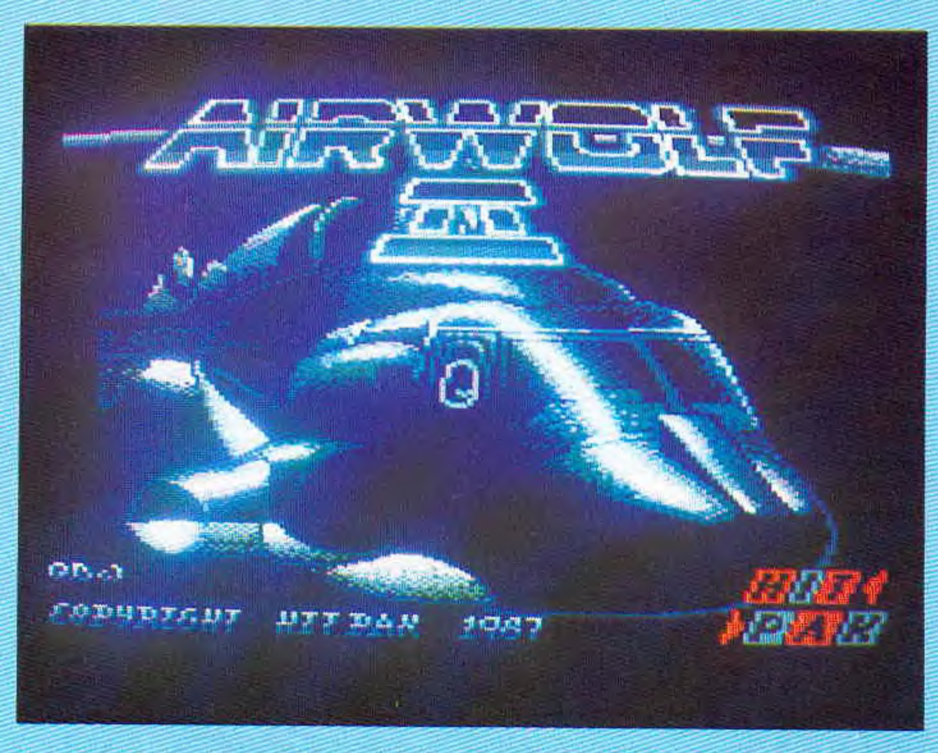
Arcade

Aujourd'hui, il fait une chaleur torride, pas loin de 50° ; le désert s'étend à perte de vue immense et sans pitié, majestueux et déroutant par son silence... Silence ?

Semblant surgir de nulle part et ne l'ayant pas entendu arriver, il est là devant moi, splendide, encore plus attrayant que le numéro 1. De qui s'agit-il ? Mais de Supercopter bien sûr !

Je pensais que tout projet de mission était désormais abandonné puisque j'avais failli ne pas voir la fin de la dernière et pourtant Stringfellow Hawke est bien là devant moi, en chair et en os.

Les premières émotions passées (il faut bien 5 mn quand même !), je me décide enfin à monter dans l'appareil et à prendre connaissance de la mission qui nous est confiée. Le scénario est on ne peut plus classique : notre civilisation est menacée et il n'y a qu'une seule solution : anéantir le vaisseau ennemi qui nous menace et cette lourde tâche ne peut être effectuée que par l'incomparable Supercopter qui est le seul à posséder les armes ultra-perfectionnées nécessaires pour détruire le vaisseau ennemi...



Au niveau du graphisme et du principe du jeu, Airwolf 2 n'a rien à voir avec son grand frère. Le nouveau logiciel a une action linéaire de type "Space invaders" ; il faut préciser que le jeu est rapide avec un bon scrolling et un niveau de difficulté appréciable. De plus, suivant l'endroit où vous vous trouvez, vous êtes accompagné par un fond musical très agréable. Pour terminer, prenez le temps d'apprécier l'écran de présentation, car il en vaut la peine. Foi de Stringfellow Hawke !

NITRO-GLYCERINE

Aventure/Action



Une fois de plus, nous pénétrons dans une nouvelle aventure où Lucky Luke va se révéler comme le sauveur des Etats-Unis !... Accompagné par Jolly Jumper, bien sûr.
Pour comprendre le but de la mission qui est confiée à Luke, je vais commencer par vous mettre sur le rail : vous savez que la mise en place du "cheval de feu" devant relier l'Est à l'Ouest des Etats-Unis fut très laborieuse. C'est pourquoi Lucky Luke doit être là pour veiller au bon avancement des travaux.



Après avoir fait un petit tour chez l'armurier (on n'est jamais trop prudent !), Luke ne peut quitter la ville avant d'avoir fait un petit peu de ménage, oh, trois fois rien... 20 bandits dans la rue, suivis de 20 autres dans le saloon... Ce détail étant réglé, il se prépare à rejoindre le convoi qui emmène les hommes et le matériel sur le chantier. Ce déplacement se fait bien sûr par voie de chemin de fer, mais il se trouve que les Dalton mettent leur grain de sel, en l'occurrence un énorme caillou sur les rails !... Résultat : notre héros doit partir à la recherche de la nitroglycérine afin de faire voler en poussière le gros rocher empêchant la progression du convoi.

Ayant résolu le problème facilement et rapidement, il ne lui restera plus qu'à remettre de l'ordre dans un sombre problème d'aiguillages... de quoi vous arracher les cheveux et commencer à dérailler.

Toutes ces étapes s'étant déroulées facilement et sans accroc, il ne reste plus à Lucky Luke qu'à reprendre la route avec Jolly Jumper. "It's a poor lonesome cowboy"...

Ce logiciel vous propose à coup sûr un agréable moment, grâce à un graphisme propre et une bonne animation. Malheureusement vous ne passerez pas des soirées acharnées sur le jeu car son niveau de difficulté n'est pas très élevé.

STREET HAWK

Arcade

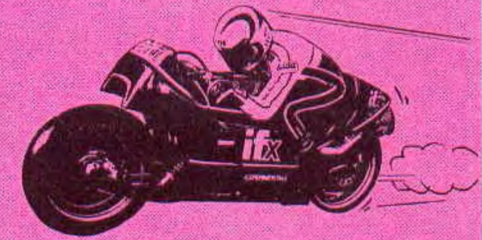
Jesse Mach a bien de la chance : piloter une moto telle que la Street Hawk est un rêve fabuleux. Une vitesse faramineuse encore augmentée par l'adjonction d'un turbo compresseur, un équipement radar perfectionné et un laser surpuissant : telles sont les caractéristiques de cette machine. Il s'agit, bien sûr, d'un prototype ultra secret, à ne pas mettre entre toutes les mains. Celles de Jesse Mach sont les plus qualifiées puisqu'elles appartiennent à un policier doublé d'un citoyen assoifé de justice. Bientôt, on entend dans les rues le rugissement du moteur de l'engin lancé



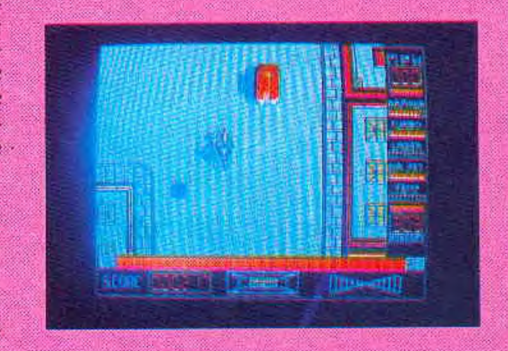


à la poursuite des malfaiteurs...
Jesse est relié par radio au laboratoire de Norman Tuttle, il reçoit ainsi les informations concernant les gangsters, directement sur le tableau de bord.
La première mission consiste à "épurer" la ville. Chaque voiture de couleur sombre est porteuse des forces du mal. Elle doit donc être détruite ! Un laser bien placé et le véhicule disparaît dans un nuage. En revanche, n'essayez pas de réitérer ce procédé avec les autres automobiles, la police veille... Et si une patrouille de police arrive à votre hauteur, le jeu se termine pour des raisons évidentes de confrontation entre police officielle et police parallèle.

Dans les bouches d'égout se cachent parfois des tueurs qui entameront votre "armure" grâce à leur tir toujours précis. Les véhicules gênants peuvent être "sautés" grâce aux propulseurs à air situés à



l'arrière de la moto.
Lorsque la police s'approche d'un peu trop près, un message défile, c'est le moment d'utiliser le turbo ! En cas de confrontation directe avec les bandits, vous pouvez leur tirer dessus (1000 points c'est toujours bon à prendre). La suite comprend une berline noire à abattre puis une Porsche rapide, comme dessert.
Le jeu, vu de dessus, ne possède ni des graphismes époustouflants ni des couleurs judicieuses, mais l'on se prend parfois à éprouver de l'intérêt pour cette succession de moto-poursuites.



SCOOBY-DOO

Arcade



Bon alors, Scooby-Doo, tu bouges ? Ce n'est quand même pas le bruissement que fait le vent dans les feuilles qui va te clouer sur place ! Velma, Shaggy et Daphné sont déjà presque rendus au château et il faut que nous allions avec eux...



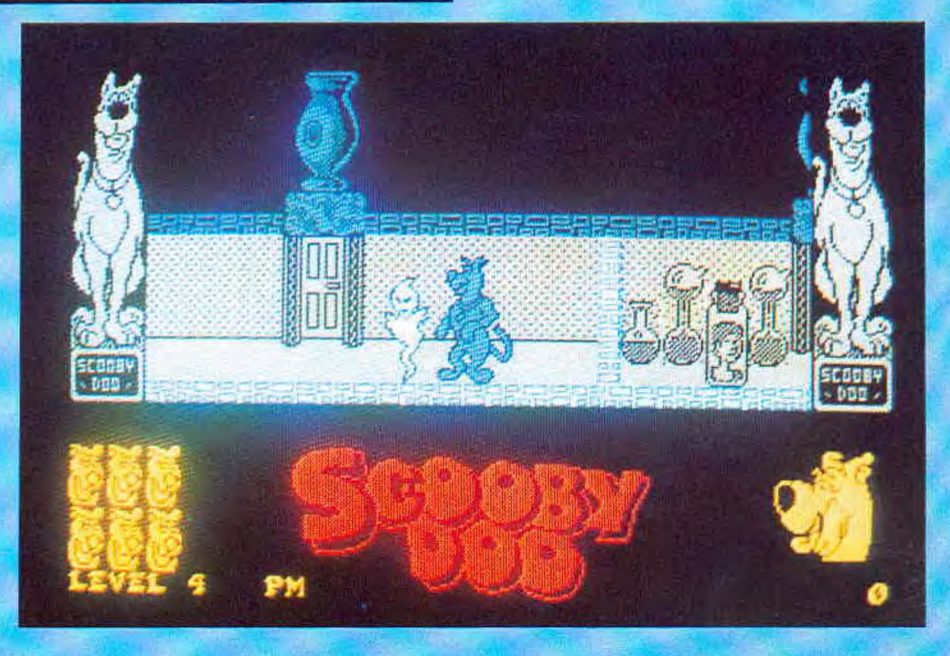
Ce sont les dernières paroles de Fred que moi, Scooby-Doo, j'ai entendues avant que la porte du château mystérieux ne se referme lourdement, engloutissant ainsi mes quatre compagnons... C'est sûr, il doit se passer quelque chose de pas catholique derrière ces immenses murs ! Mais que vais-je pouvoir faire ? Vous savez bien qu'avec le courage qui me personnifie, je risque fort d'être parfaitement inutile pour aider mes amis. Tenez, rien que d'y penser, j'entends tous mes os qui s'entrechoquent !...

Malgré tout, il faut bien que je me dise que je suis leur unique recours, leur dernière chance. Allez, je respire un grand coup... et je me lance dans l'aventure. Une fois à l'intérieur, je me retrouve dans un immense couloir avec des portes partout. Je ne peux m'empêcher de lever les bras en signe d'impuissance et je ressens alors un choc au niveau de mon poing droit. Mais c'est un fantôme, que je viens d'abattre ! Maman, je veux sortir !...

Je me précipite alors dans le couloir, frappant au hasard sur les fantômes osant montrer le bout de leur suaire, montant les escaliers, ramassant des bonus et évitant de tomber dans les oubliettes... Et soudain, je crois rêver car, au bout du tunnel, se trouve la lumière, ce qui se traduit littéralement par, au bout du couloir de nombreuses fioles avec Velma dans l'une d'entre elles. Je me sens déjà nettement plus rassuré.

Je repars alors à la recherche de nos trois autres compagnons en allant à l'assaut de nouveaux fantômes dans d'autres couloirs et d'autres escaliers...

Ceux qui sont sous le charme de Scooby-Doo à la télé, le seront également avec ce logiciel d'autant plus que Scooby-Doo montre une droite convaincante et sans appel... Les écrans sont agréables et l'animation très rapide. Ceux qui aiment se défouler par le maniement du joystick seront comblés.



MIAMI VICE

Arcade



Jusqu'à présent, toutes les missions que vous avez remplies se passaient dans la police, disons parallèle. Cette fois, il s'agit de vous glisser dans la peau de deux flics et pas n'importe lesquels puisqu'il s'agit des deux plus célèbres flics de Miami, j'ai nommé Crockett et Tubbs !

A bord de la superbe Ferrari noire de Crockett, lancez-vous dans les rues de Miami avec pour seul et unique objectif : le démantèlement de tout un réseau de drogue. Voici le scénario tel que vos supérieurs vous l'on présenté : un chargement de drogue d'une valeur d'un million de dollars va être livré jeudi matin à un certain M. "J". Nous sommes dimanche soir, à vous de jouer pour vous trouver au bon endroit au bon moment et réussir ainsi à être présent aux différents rendez-vous des brigands... Un petit conseil, préoccupez-vous particulièrement des bars louches car ce sont des lieux favorisés pour les contacts de ce genre...



Seulement, avant de rentrer dans le vif de l'action, vous allez devoir prendre quelques leçons de conduite car les rues de Miami sont loin d'être calmes et hospitalières !...

Une fois que ce petit problème sera réglé, vous pourrez commencer vraiment votre chasse au Big Boss car, avec toute l'habileté que l'on vous connaît, vous parviendrez certainement jusqu'à la tête du réseau. Mais attention, le moindre écart de roue et c'est la mort !... Un dernier détail : quand suspects et preuves sont rassemblés, vous devez encore les ramener au City Hall sinon ce serait trop simple.

Avec Miami Vice, vous avez sous les doigts un jeu d'action où, pour progresser, vous serez content d'avoir avec vous le plan de la ville. Si tel est votre désir, allez donc faire un petit tour dans l'Amstar n° 10 !

KNIGHT RIDER

Arcade

L'Atlanta est un état magnifique où il est très agréable de rouler doucement en prenant le frais, n'est-ce pas, Kitt ?...
Pour une fois que nous avons la possibilité de prendre un semblant de vacances sans l'ombre de Deven !

Michaël termine juste sa phrase en voyant apparaître ce Deven de malheur sur son écran de contrôle.
"Une mission pour vous, Michaël ; il faut que vous vous rendiez à New-York sans perdre une seule seconde ! En effet, nous savons qu'il est organisé un complot contre le Président des Etats-Unis mais il vous reste à trouver les trois paramètres suivants : où, quand et comment? Bonne chance à vous deux !..."



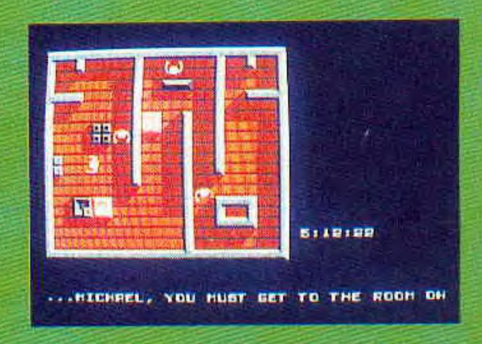


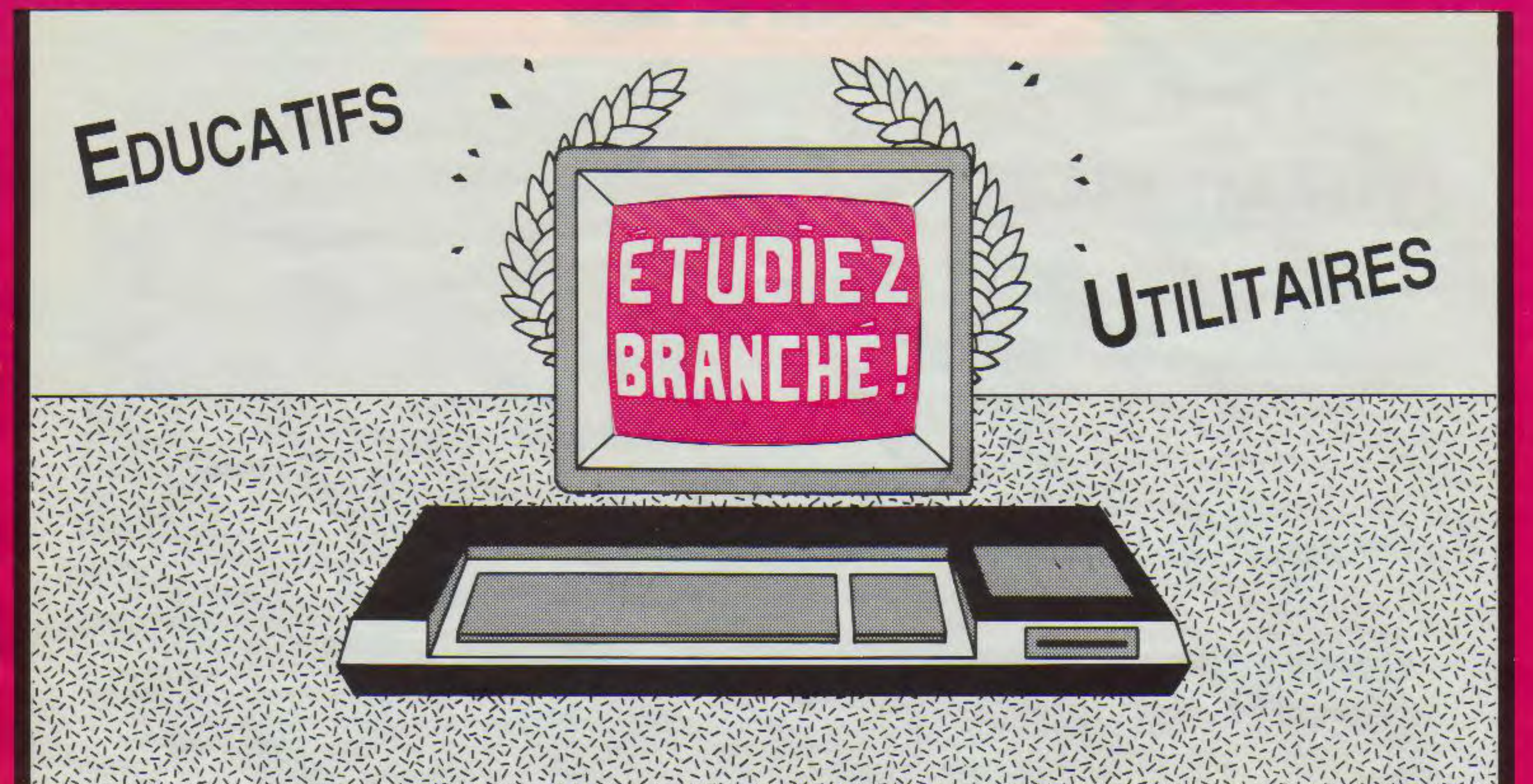
Vous deux ? Quel est donc le partenaire de Michaël Knight dans toutes ces aventures ? Il s'agit bien sûr de Kitt, sa fidèle voiture qui n'a de ressemblance avec une voiture que par son apparence extérieure, car il se trouve que Kitt est super équipée, super programmée et, en plus, elle parle... Bref, c'est un véritable bijou.

Grâce à elle, Michaël se rend sans encombre à New-York car Kitt "s'occupe" des hélicoptères qui ont l'intention de les empêcher d'arriver à destination. Une fois arrivé, Michaël cherche des indices dans la base des missiles pendant que Kitt surveille les alentours. Très efficace, ce duo ! Mais réussiront-ils à démanteler le complot avant qu'il ne soit mis en action ?

Dans ce logiciel, vous avez accès à trois types d'écrans : la carte des Etats-Unis pour sélectionner votre destination, la route pour vous y rendre et les salles à traverser pour obtenir des renseignements.

Quatre complots différents sont à votre dispositon, ce qui vous permet d'exercer votre intuition et votre sens de la déduction en étant accompagné par des écrans au graphisme correct. Suspens et action se mêlent pour essayer de vous captiver, avec quand même un niveau de difficulté très abordable.





CHAQUE LOGICIEL COMPREND

- Un rappel des cours
- Des exemples ou démonstrations
- Des exercices programmés ou libres

		Prix TTC
MATHS – 6 Algèbre pour classe de 6ème (également intéressant pour CM1-CM2) *M. et M.-T. COQUIO*	• Opérations + ; – ; x ; / • Fractions • Calculs sur les relatifs • Pourcentages avec graphisme • Suites proportionnelles avec graphisme • Calculs d'aires • Symétries orthogonales	• PC — 220 F • AMSTRAD 2 K7 — 170 F 1 disk — 200 F • ATARI ST 1 disk — 220 F
MATHS – 5 4 Algèbre pour classes de 5ème et 4ème *M. et M.-T. COQUIO*	• Multiples et diviseurs d'un entier • Nombres premiers • Puissances d'un entier naturel • Décomposition d'un entier naturel • P.G.C.D. et P.P.C.M. • Calcul algébrique • Rationnels (simplifications et opérations de fractions) • Equations et inéquations dans R	• PC — 220 F (octobre) • AMSTRAD 2 K7 — 170 F 1 disk — 200 F • ATARI ST 1 disk — 220 F
MATHS – 3 Algèbre pour classe de 3ème *M. et M.-T. COQUIO*	• Constructions de vecteurs • Calculs sur les droites • Systèmes linéaires 2,2 • Régionnement du plan • Calculs sur les racines carrées • Notions de trigonométrie	• AMSTRAD 2 K7 — 170 F 1 disk — 200 F • PC — 220 F • ATARI ST 1 disk — 220 F
EQUATIONS Algèbre pour classes de 3ème et 2nde *M. COQUIO*	• Equations du second degré avec interprétation graphique • Systèmes linéaires 2,2 • Systèmes linéaires à n équations • p inconnues (n, p < 8) (sur disquette seulement)	• AMSTRAD 1 K7 — 150 F 1 disk — 200 F

• Un rappel des cours

• Des exemples ou démonstrations

• Des exercices programmés ou libres

Prix TTC

MATHS – Second cycle 1 Niveau 2nde à terminales *M. COQUIO*	• Equations du second degré avec interprétation graphique • Courbes Y = F(x) avec choix du repère et des unités • Intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices • Suites récurrentes avec graphisme • Fonctions réciproques	• AMSTRAD 2 K7 — **200 F** 1 disk — **250 F**
MATHS–Second cycle 2 Algèbre 2ème à terminales *M. COQUIO*	• Image par application affine • Courbes avec options (dont hardcopy) • Courbes superposées • Courbes définies par morceaux (disquette) • Famille de courbes • Courbes planes (cinématique) • Courbes définies par une intégrale	• AMSTRAD 2 K7 — **170 F** 1 disk — **200 F**
GEOMETRIE plane Niveau 4ème à terminales *M. HIRTZLER*	Utilitaire de dessin pour tracer points, droites, segments et cercles avec résultat de géométrie analytique. Utilitaire de TRANSFORMATIONS (translation, homothétie, similitude...) sur des figures simples (carré, triangle, cercle...).	• AMSTRAD 1 disk — **200 F** • ATARI ST (géométrie plane et dans l'espace) 1 disk — **220 F**
ESPACES et SOLIDES Niveau 1ère et terminales *M. HIRTZLER*	Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation de solides dans l'espace avec choix des angles de perspective.	• AMSTRAD 1 disk — **200 F**

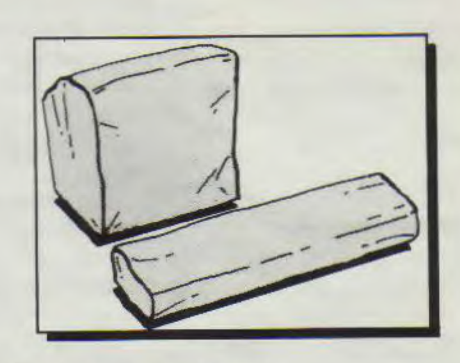
NOUVEAUTES

FONCTIONS et COMPLEXES Niveau Terminale et Sup. M. HIRTZLER	– Tracé de y = f(x), polaires, droites, enveloppes avec choix du repère et des unités. – Calculs, calculs d'aires – Exemples (conchoides, cissoides, coniques) – Complexes (calculs, équations, transformations et exemples).	• ATARI ST 1 disk — **220 F**
FRANCAIS Niveau CM1, CM2, 6e A. MALASSIS	– Dictée réussie – Exemples et exercices – Conjugaison – Participes passés avec ETRE et AVOIR.	• AMSTRAD CPC 2 K7 — **170 F** 1 disk — **200 F**

701 61 33	Equation, inéquation 4ème et seconde TO7, TO8, MO5, MO6 - cassette seulement	175 F
71 00 154	Balade Outre-Rhin 4ème et 3ème. IBM - Disquette	280 F
71 00 153	Balade au Pays de Big-Ben 6ème et 5èmùe IBM - Disquette	280 F
71 00 147	Enigme a Munich 4ème et 3ème IBM - Disquette	280 F
660 42 72	Je révise sciences 6ème et 5ème IBM	235 F

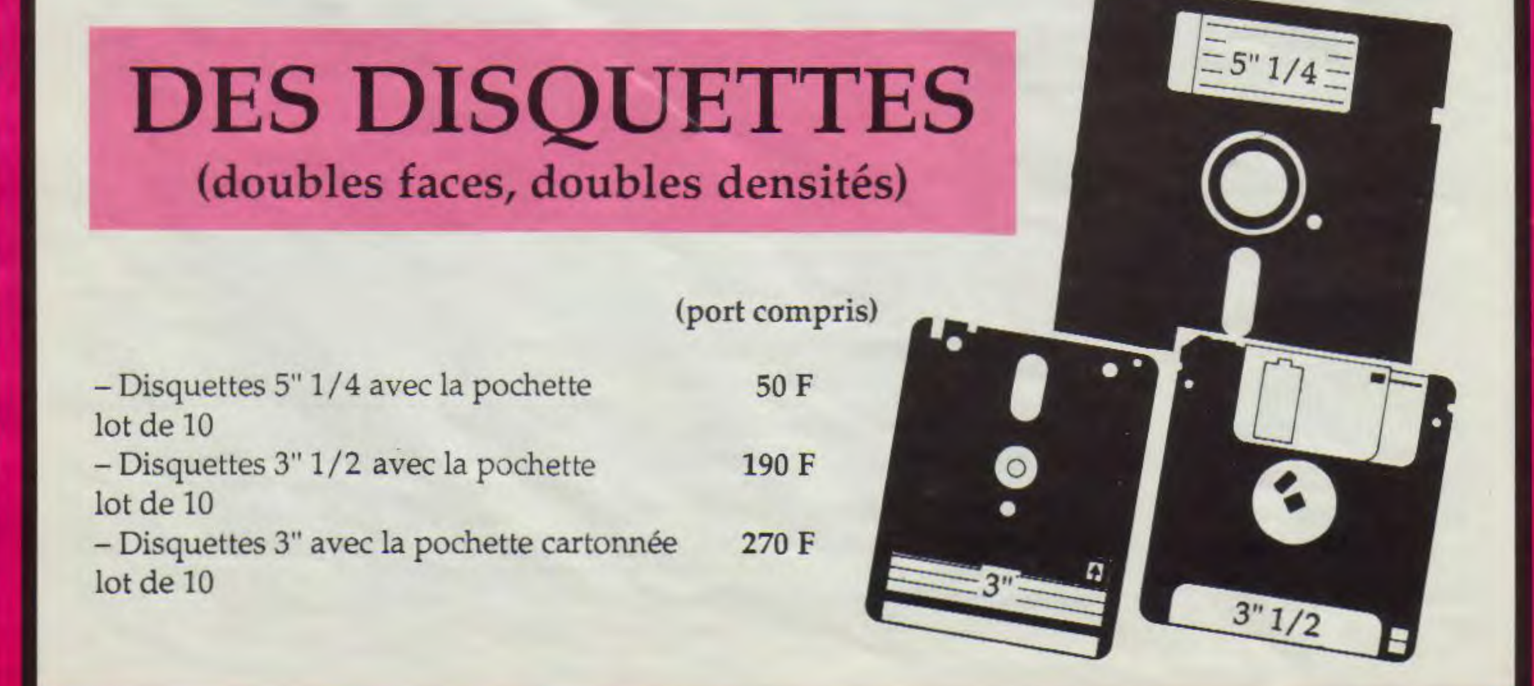
DES AFFAIRES A NE PAS MANQUER

Pensez qu'une réparation coûte plus cher qu'une protection !



Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

☐ CPC 464 et 664	Moniteur monochrome ☐	184 F (port compris)
	Moniteur couleur ☐	184 F
☐ CPC 6128	Moniteur monochrome ☐	184 F
	Moniteur couleur ☐	184 F
☐ PC 1512	Moniteur monochrome ☐	190 F
	Moniteur couleur ☐	190 F
☐ MACINTOSH	Clavier simple ☐	184 F
	Clavier pavé numérique ☐	184 F



DES DISQUETTES

(doubles faces, doubles densités)

	(port compris)
– Disquettes 5" 1/4 avec la pochette lot de 10	50 F
– Disquettes 3" 1/2 avec la pochette lot de 10	190 F
– Disquettes 3" avec la pochette cartonnée lot de 10	270 F

AMSTRAD PC 1512

□ BIEN DEBUTER SUR PC 1512
Ce livre s'adresse à ceux qui veulent rapidement profiter de leur PC 1512. Apprenez comment travailler sous GEM. Utilisez GEMPAINT - Fonctions principales du DOS - Réalisez vos premiers programmes en BASIC 2. Réf : R.274
Prix : 149 F

□ LE LIVRE DE PC 1512
Ce livre est conçu comme un guide. Vous trouvez des réponses. Comment est-il vraiment compatible ? Qu'est-ce que DOS/PLUS. GEM et MS-DOS ? - Quels sont les logiciels disponibles ? - Quelles sont les extensions possibles ?
Réf : R.271 - **Prix : 99 F**

□ GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE DU PC 1512
Ce guide a été spécialement écrit par l'équipe de développement d'AMSTRAD International. Il vous dévoile toutes les caractéristiques de votre PC 1512 : organisation de la mémoire. DMA : interruptions systèmes, contrôleur VDU couleur alpha/graphique, FDC, port sériel R 232 C, port parallèle d'imprimante. Interface et connexions, interruptions ROS, RAM non valide. Réf : R.259
Prix : 249 F

□ TRUCS ET ASTUCES DU PC 1512
Comment tirer parti du DOS, de GEM, du BASIC 2 et des autres langages fonctionnant sur PC 1512. Parmi les programmes - Générateur de programmes, redéfinition du clavier, graphismes en 3 D, animations graphiques RAMDISK.
Réf : R.275 **Prix : 179 F**

□ LE LIVRE DU BASIC 2
Très complet, cet ouvrage permet aux programmeurs de tous niveaux de trouver l'information recherchée facilitant l'apprentissage et la programmation en BASIC 2. Réf : R.214 -
Prix : 179 F

□ CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES
Indispensable au programmeur pour accéder rapidement à toutes les informations. Réf : P.342
Prix : 195 F

□ GLEM SUR AMSTRAD PC
Constitue une découverte complète et progressive de GEM : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph, GEM Wordchart. Réf : P.380 -
Prix : 185 F

□ CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
Ce livre s'adresse aux utilisateurs avertis d'AMSTRAD PC désireux de programmer leurs propres applications graphiques sous GEM. Réf : P.389
Prix : 195 F

DIVERS COMPATIBLES

□ DICTIONNAIRE AU BASIC IBM
D.A. LIEN
C'est la référence de base du langage BASIC Microsoft (PC et COMPATIBLES). Réf : P.260
Prix : 195 F

□ 8088 ASSEMBLEUR IBM PC
H. LILIEN
Regroupe trois livres en un seul : un cours d'initiation, un manuel de l'utilisateur, un guide pratique. Réf : R.121 - **Prix : 250 F**

□ 8088 ET SES PERIPHERIQUES
H. LILIEN
Ce livre est consacré aux microprocesseurs 8088 et 8086 et à leurs principaux circuits périphériques d'accompagnement, tels qu'ils sont employés dans les micro-ordinateurs PC d'IBM et Compatibles. Réf : R.68 - **Prix : 150 F**

□ ECRIRE EN DBASE II ET III
C. MICHEL
Apprendre à développer en dBASE des applications structurées avec des menus, des saisies de données, des traitements, des rapports.
Réf : P.06 - **Prix : 185 F**

□ MS-DOS PAS A PAS (version 2 et 4)
A. PINAU
Apprendre les commandes du système d'exploitation MS-DOS en les pratiquant, tel est le but de cet ouvrage. Réf : P.382 - **Prix : 135 F**

□ PC, MODEMS ET SERVEURS
A. MARIATTE
Apprend aux utilisateurs avertis d'IBM-PC/X/AT à se servir d'un MODEM, à utiliser ou créer un logiciel de communication, à tout savoir sur les réseaux télématiques. Réf : P.339 -
Prix : 210 F

□ INTRODUCTION A DBASE III
A. SIMPSON
Permet au lecteur même débutant d'apprendre la programmation sans difficulté, en réalisant les exemples proposés. Réf : S.0131 -
Prix : 210 F

□ PRATIQUE DES IBM (II) ENCYCLOPEDIE BASIC
H. LILIEN
Encyclopédie BASIC à double accès traitant la programmation avancée, les fichiers, le graphique et la couleur, ainsi que la musique et les sons. Indispensable pour éviter les recherches fastidieuses et les pertes de temps. Réf : R.165
Prix : 220 F

□ DU BASIC AU TURBO PASCAL
Comment développer sous Turbo des routines correspondant à des programmes BASIC.
Réf : R.211 - **Prix : 199 F**

□ LE LIVRE DE FRAMEWORK
R. COHEN
Le tableau, le gestionnaire de loisirs, le générateur de graphiques, l'accès DOS, le logiciel de communication et FRED : le langage évolué. Indique aussi la manière de relier le PC au monde extérieur. Réf : P.258 - **Prix : 150 F**

□ MS–DOS APPROFONDI
J. KAMN
Pour les utilisateurs expérimentés de MS-DOS (version 2.1 à 3.1), cet ouvrage a pour but de vous familiariser avec les techniques les plus évoluées permettant d'accroître votre productivité.
Réf : S.227 - **Prix : 278 F**

□ Nouveau! PRATIQUE DES IMPRIMANTES
M. ARCHAMBAULT
Apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante. - **Prix : 95 F**

□ LES SECRETS DU MINITEL
C. TAVERNIER
Principaux chapitres : les différents services proposés sur Télétel : informatique domestique et Minitel, téléphonie et transmission d'information, différents principes de transformation de données, comment devenir serveur. Réf : R 491
Prix : 115 F

□ SYSTEME D'EXPLOITATION ET LOGICIEL DE BASE
P. JOUVELOT, LE CONTE DES FLORIS
Moniteurs et systèmes d'exploitation monotâche CP/M, MS-DOS, système d'exploitation multitâche, les couches d'un système d'exploitation ; Unix, présentation et analyse ; les utilitaires : gestion de fichiers, assembleurs, éditeurs de liens.
Réf : R.482 - **Prix : 95 F**

□ CONSTRUISEZ VOS ALIMENTATIONS
J.-C. ROUSSEZ
Schémas échelle 1 : transformateur, redressement, filtrage, dissipation de la chaleur, alimentations non régulées, multiplicateurs de tension, alimentations régulées, alimentations à découpage. Réf : R.463 - **Prix : 70 F**

□ 100 LOGICIELS PUBLICS SUR PC
J.-F. SEHAN
Ce livre s'adresse à deux catégories d'utilisateurs : ceux qui disposent déjà de logiciels du domaine public non documentés et ceux qui souhaitent les découvrir. 100 logiciels aussi bien utilitaires que jeux. Réf : P.387 - **Prix :145 F**

□ CLEF POUR MS-DOS (versions 2 à 4)
Y. DARGERY
Accessible à tous les utilisateurs d'IBM, PC ou Compatibles. Permet d'avoir sous la main toutes les informations concernant les commandes des différentes versions de MS-DOS (version 4 incluse) et divers outils de programmation avancée. Il donne également de nombreuses astuces d'utilisation. Réf : P.384 - **Prix : 185 F**

LANGAGES

□ INITIATION BASIC (niveau 1)
H. LILIEN
Le BASIC ? ... Mais c'est très simple ! Ce livre vous en convaincra comme il a déjà convaincu les dizaines de milliers de lecteurs qui en ont fait le "bestseller" de la micro-informatique.
Réf : R.52 - **Prix : 125 F**

□ INITIATION BASIC (niveau 2) Programmation structurée
F. CROCHET, D. VILAIN
Cette représentation originale, véritable synoptique de l'application, accessible à tous, même aux débutants, vous permet de réaliser des programmes particulièrement structurés. Une grande partie est consacrée à la gestion des fichiers BASIC à accès séquentiel direct ou séquentiel indexé.
Réf : R.158 - **Prix : 160 F**

☐ **INITIATION AUX FICHIERS BASIC**
J. BENARD
Avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en BASIC Microsoft, puis de son exploitation. Réf : 189 - **Prix : 115 F**

☐ **INTRODUCTION AU TURBO PASCAL**
D. STIVISON
Cet ouvrage permettra à l'utilisateur d'exploiter la puissance exceptionnelle de ce langage. Réf : S.0180 - **Prix : 198 F**

☐ **LE BASIC ET SES FICHIERS**
J. BOISGONTIER
Tome 1 - Ce premier tome s'adresse à tous les programmeurs initiés au BASIC qui souhaitent réaliser des applications utilisant des fichiers sur disquette ou sur disque. Ils découvriront la version 5.1 du BASIC Microsoft et apprendront à l'employer au mieux sous PC DOS ou MS-DOS. Réf : P.246 - **Prix : 110 F**

☐ **LE BASIC ET SES FICHIERS**
J. BOISGONTIER
Tome 2 - Ce second tome est destiné aux programmeurs disposant d'un BASIC Microsoft fonctionnant sous PC-DOS ou MS-DOS. Le corps de l'ouvrage est consacré à des programmes utilitaires : générateurs de saisie d'écran, tri rapide ou à des programmes de gestion (facturation) Réf : P.250 - **Prix : 105 F**

CPC 464 - 664 - 6128 - PCW

☐ **LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC**
Plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur. Réf : R.228 - **Prix : 129 F**

☐ **LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC**
La programmation et la gestion des données avec le 6128, le DD-1 ou le 664 ! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient un listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS à l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces... Réf : R.232 - **Prix : 149 F**

☐ **LA BIBLE DU CPC 664/6128**
Tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces. Réf : R.250
Prix : 199 F

☐ **MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR**
T. LACHAND-ROBERT
Méthodes de programmation en assembleur Z80, accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Réf : S.0193
Prix : 148 F

☐ **MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC**
Tout ce que peut réaliser un amateur d'électronique avec un CPC. Interfaces, programmateur d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages. Réf : R.235 - **Prix : 199 F**

☐ **TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR**
G. FAGOT-BARRALY
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables. Réf : S.208 - **Prix : 98 F**

☐ **GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
F. PIEROT
Programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines. Réf : P.340 -
Prix : 145 F

☐ **AMSTRAD EN MUSIQUE** *D. LEMAHIEU*
Pour les amateurs déjà initiés au langage BASIC, traduction d'œuvres musicales sur Amstrad. Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable.
Réf : P.324 - **Prix : 165 F**

☐ **RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD**
D. ROY, J.-J. WEYER
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80. Réf : P.352 - **Prix : 200 F**

☐ **MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD**
M. ARCHAMBAULT
Complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscurs du manuel d'origine. - **Prix : 85 F**

☐ **PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD**
M. ARCHAMBAULT
Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes. - **Prix : 85 F**

☐ **APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD**
P. BEAUFILS, B. DESPERRIER
Programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique.
Prix : 95 F

☐ **LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC**
Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro. Organisation de la mémoire, le contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur de toute la ROM désassemblée et commentée, etc. Réf : R.226 - **Prix : 249 F**

☐ **COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD**
D. BONOMO, E. DUTERTRE
Pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces.
Prix : 90 F

☐ **102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD CPC**
J. DECONCHAT
Idéal pour débutants, pour guider le lecteur dans l'exploration du BASIC AMSTRAD. Les programmes à recopier sont classés par niveaux, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Réf : P.222 - **Prix : 120 F**

☐ **AMSTRAD A L'ECOLE**
D. NIELSEN, G. AMPUDIA
Destinés aux enseignants, parents et élèves : le calcul, le français et l'éveil. Un cahier de vacances permet aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes. Réf : P.343 -
Prix : 120 F

☐ **BASIC PLUS DE 80 ROUTINES SUR AMSTRAD**
M. MARTIN
L'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur la machine. Le lecteur doit déjà connaître le BASIC de l'AMSTRAD CPC pour utiliser au mieux cet ouvrage. Tél. P.286 - **Prix : 100 F**

☐ **PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC**
D.J. DAVID
Les ordres correspondant à chacun des périphériques sont présentés : lecteurs de cassettes et de disquettes, imprimantes, crayon optique, manette de jeux et RS232. La programmation des disques est étudiée en accès séquentiel à l'aide d'ordre BASIC et en accès direct à l'aide de routines originales. Réf : P.316 -
Prix : 120 F

☐ **BASIC AMSTRAD 1 (méthodes pratiques)**
J. BOISGONTIER
Jeu d'instructions très complet : gestion des interruptions en BASIC, sortie stéréo au haut-parleur intégré, etc. Réf : P.230 - **Prix : 105 F**

☐ **BASIC AMSTRAD 2 (programmes et fichiers)**
J. BOISGONTIER
Programmes graphiques utilisant la haute résolution ainsi que la gamme couleurs. Programmes de gestion de fichiers pour Mailing, étiquettes, créations d'histogrammes. Jeux à exécution très rapide. Programmes éducatifs. Réf : P.249
Prix : 95 F

☐ **TURBO PASCAL SUR AMSTRAD**
B. BRANDEIS, F. BLANC - **CPC et PCW**
Toutes les commandes sont expliquées et illustrées pour arriver à un haut niveau de connaissances : faire de l'assembleur à l'intérieur des routines Pascal, connaître le fonctionnement de Heap et de Pile, maîtriser les pointeurs etc. Réf : P.310 - **Prix : 135 F**

☐ **SUPER GENERATEUR DE CARACTERES SUR AMSTRAD**
J.-P. SEHAN
Propose un programme original de création de caractères graphiques qui peuvent être utilisés tels quels pour illustrer des programmes de jeux ou modifiés au gré de l'imagination du lecteur. Réf : P.300 - **Prix : 140 F**

☐ **TRUCS ET ASTUCES T1 POUR AMSTRAD CPC**
Graphismes, fenêtres, langage machine... Ses super programmes sont inclus (gestion de fichiers, éditeurs de textes et de sons). Réf : R.221
Prix : 149 F

☐ **TRUCS ET ASTUCES T2 POUR CPC**
Vous y trouverez un générateur de menus, de masques, des aides à la programmation comme un DUMP etc. Réf : R.221 - **Prix : 129 F**

☐ **LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC**
Pour bien connaître et utiliser les routines utiles du 6128, 664 et 464. A la portée de tous. Nombreux programmes utilitaires. Réf : R.239
Prix : 149 F

☐ **DEBUTER AVEC LE CPC 6128**
Tout est clairement expliqué, aussi bien pour le matériel que pour le logiciel. Réf : R.248
Prix : 99 F

☐ **Nouveau ! COMPILATION CPC**
Numéros 1, 2, 3, 4 - **Prix : 70 F**

☐ **LA BIBLE DU GRAPHISME**
Tout sur le GSX. Programmation d'un logiciel PAINT graphismes de gestion, graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen. Graphisme en langage machine, tout sur le graphisme CPC et CPW. Réf : R.227
Prix : 199 F

☐ **LE GRAND LIVRE DU BASIC CPC 6128**
Ce livre vous permet d'exploiter à fond les capacités du BASIC LOCOMOTIVE. Attaquer les différents domaines de la programmation : tris, fenêtre, protection, sons et musique, mémoire de masse avec l'AMDOS et le RAMDISK. Nombreux listings d'application de haut niveau, fournis et commentés. Réf : R.268 - **Prix : 149 F**

☐ **PROGRAMMER VOTRE TRAITEMENT DE TEXTES**
J.-C. DESPOINE
Traitement de textes présenté pour l'essentiel en assembleur. Pour 464, 664 et 6128 mis au point avec une DPM2000. Il peut facilement être adapté à d'autres imprimantes. Réf : S 221
Prix : 128 F

☐ **PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE**
S. WEBB
La façon de programmer l'équivalent des instructions BASIC : PRINT, GOTO, GOSUB, FOR/NEXT etc, est tout d'abord étudiée, puis ces notions sont appliquées à la réalisation d'un jeu d'action. De nombreux sous-programmes pourront être réutilisés par le lecteur dans ses propres programmes. Réf : S.195 - **Prix : 82 F'**

☐ **LOCOSCRIPT**
B. LE DU
Ce livre est une introduction et par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de textes. C'est aussi un ouvrage de référence auquel vous pourrez vous reporter et un guide pratique.
Réf : S.195 - **Prix : 82 F**

☐ **ASTROCALC**
G. BLANC, P. DESTREBECQ
Si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'élaboration d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, la recherche automatique des transits et progressions tout en comprenant les mécanismes mis en œuvre. Alors cet ouvrage vous comblera.
Réf : S.162 – **Prix : 148 F**

☐ **PREMIERS PROGRAMMES AMSTRAD**
R. ZAKS
Quels que soient votre âge et votre formation, écrivez votre premier programme BASIC en moins d'une heure. Présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur.
Réf : S.105 - **Prix : 118 F**

☐ **UNIVERS DU PCW**
P. LEON
Environnement matériel, commande de CP/M 3.0 le BIDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. - **Prix : 119 F**

BON DE COMMANDE

à adresser à **BRETAGNE EDIT'PRESSE – La Haie de Pan 35170 BRUZ – Tél. 99.57.90.37**

ATTENTION
Bien ajouter le port dans la bonne rubrique

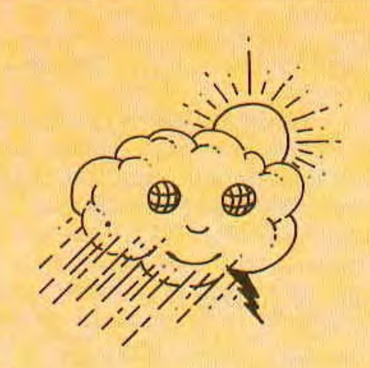
CALCULEZ LE COUT : Montant de l'article + Port = VERITE DES PRIX

DESIGNATION	Réf. au n°	Qté	Prix unitaire	PORT Livres 10 %	PORT Logiciels 25 F unité	PORT Housses D7	MONTANT
						Port gratuit	
						MONTANT GLOBAL	

NOM ________ Prénom ________
N° ____ Rue ________
____
Ville ________ Code postal ________ Signature ________
"Ecrire en majuscules"

LE COIN DES AFFAIRES

Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

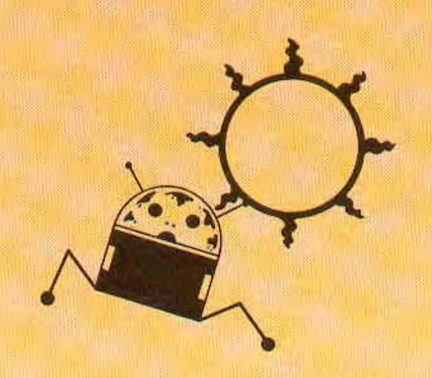


INVASION

Arcade/Stratégie

Comme son nom l'indique, votre mission est de mener à bien une invasion ; reste à savoir où, quand et comment ?
Vous vous situez dans le contexte d'un conflit dans l'espace et vous devez livrer bataille afin de détruire la station météorologique. Bien sûr, vous possédez des unités militaires ainsi que des radars et des explosifs, mais toutes les unités ennemies ont connaissance immédiatement de vos déplacements et leur réaction ne se fait pas attendre et risque fort de ne vous laisser aucune chance de survie.
Face à l'ordinateur qui incarne les unités ennemies, vous serez obligé de faire preuve d'une logique impitoyable, d'une stratégie rigoureuse et d'une vitesse sans égal pour trouver un intérêt à ce logiciel qui a un graphisme très fourni...



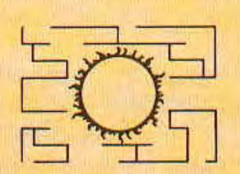


REALM

Arcade/Aventure

Avec ce logiciel, préparez-vous à pénétrer dans un domaine très chaud. Je m'explique : vous êtes tranquillement installé dans le centre de contrôle solaire lorsque la nouvelle vous tombe dessus comme la foudre ! Tout le système de coordination des planètes constituant le système solaire a rendu l'âme... Résultat : il règne une confusion indescriptible pour ne pas dire autre chose !
Vous êtes alors chargé de contrôler le droïd XR3 et de le conduire dans le labyrinthe afin de triompher de toutes les obstructions en découvrant les portes et de résoudre tous les problèmes, mais attention aux pièges ! Le principe est très simple : vous vous déplacez, ramassez les couronnes qui traînent de ci, de là et lorsque vous avez repéré une des neuf planètes, vous la placez correctement autour du Soleil.
Realm est un jeu très coloré, accessible à toute tranche d'âge et... je vous le rappelle, à toutes les bourses ! Mais sachez bien que ce n'est pas un jeu d'action.





BMX SIMULATOR

Simulation

Après les vacances époustouflantes que vous venez de vivre, nous vous proposons d'enfourcher votre vélo-cross et de vous lancer à "toutes pédales" dans un véritable championnat de BMX.
Avant de vous aligner sur le départ, vous avez le choix entre sept circuits vous permettant de devenir progressivement un as.
Vous avez également la possibilité de sélectionner l'option 2 joueurs, ce qui est nettement plus attrayant pour ce type de logiciel !
Le circuit étant sélectionné, vous en avez une vue de dessus à l'écran. Par ailleurs, apparaissent le nombre de tours à effectuer, le temps limite accordé ainsi qu'un chronomètre pour chaque participant.
BMX Simulator sur CPC est une bonne adaptation de la version sur C 64, les déplacements sont rapides. Quant au vol plané que vous effectuerez lors d'un choc, c'est comme si vous y étiez !



PIRATES!

A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS

Simulation Action Aventure

Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde

Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIIème siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.

Attaquez des galions chargés de trésors et pillez des ports où sont amassées des richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.

Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.

Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?

Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.

MICROPROSE

Commodore 64/128 Amstrad CPC ST

Prix Public Generalement Constates

MicroProse Software Ltd. 2 Market Place, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA. Tel: (0666) 54326. Tlx: 434222 MPS/UKG

MICROPROSE

CHICHE, ON PROGRAMME

Michel ARCHAMBAULT

Aujourd'hui, on ne va guère apprendre à programmer mais plutôt à comprendre les programmes des autres. Je veux parler de toutes ces commandes qui touchent à la mémoire RAM, du genre CALL, POKE, MEMORY, PEEK, HIMEM. Mais non ce n'est pas de l'argot chinois, ce sont des choses simples à partir du moment où l'on sait à quoi elles s'adressent. Oh ! Doucement ! On ne va pas se mettre à la programmation en assembleur (ou en langage machine)... Alors ça c'est promis juré.
Je désire seulement vous faire découvrir certaines notions pas compliquées du tout, afin que vous ne recopiez plus sans comprendre (= "taper idiot") certains passages de listings.

LA MEMOIRE DU CPC

Pour représenter cette mémoire de 65000 octets imaginons un immeuble de 65 étages :
Les étages du haut, à partir du 49ème, c'est la zone de l'écran. Son contenu varie fréquemment...
Du 42ème au 48ème, c'est RESERVE. On peut visiter (lire) mais on ne peut pas s'y installer. C'est loué par AMSTRAD.
A partir du premier étage va venir se loger le programme BASIC chargé par LOAD ou par RUN". Selon sa taille il va occuper plusieurs étages. Il n'y bougera plus.
Donc les étages que l'on peut occuper vont du premier au 47ème. Celui-ci a un nom : HIMEM, ça vient de HIGH MEMORY, le haut de la mémoire. J'ai oublié de dire qu'une partie du rez-de-chaussée était elle aussi occupée, réservée ; c'est pour cela que j'ai préféré dire que la mémoire démarrait du premier.

Imaginons que le programme BASIC MACHIN . BAS soit chargé ; il occupe les étages 1 à 5. Quand il va fonctionner il va créer des variables qu'il va conserver en mémoire, genre N=134, PR$ = "MICHEL", des tableaux DIM bien remplis, etc.
Où va-t-il les caser ? A partir du HIMEM!
Quand l'étage 47 sera plein il garnira le 46, puis le 45, le 44... On peut donc dire que le programme BASIC est FIXE alors que la ZONE DES VARIABLES grossit en descendant.
Pour savoir combien il reste de libre entre le programme et la zone des variables il suffit de le demander par :

PRINT FRE (0)

Parlons un peu plus de cette zone des variables : quand on mémorise N=134, puis N=458, il n'empêche que cette valeur périmée de 134 est TOUJOURS DANS LA MEMOIRE, du moins son cadavre. Elle est inaccessible, inutile et encombrante. C'est surtout à cause de ce cimetière des variables mortes que la zone des variables va s'étendre progressivement vers le bas. Il y a un moyen pour balancer tous ces cadavres par les fenêtres des étages, c'est

PRINT FRE ("")

En jargon on appelle cela faire du "GARBAGE". La zone des variables ainsi nettoyée va donc se "rétrécir vers le haut". Oui mais il y a un os, (si j'ose dire): Le garbage est TRES TRES LENT, environ quinze minutes !!! C'est pour cela que l'on ne le commande jamais ; car pendant ce temps le clavier est complètement inerte.
Malheureusement il y a un cas où il se déclenche tout seul, et l'on croit que le programme est planté. Ce qui est faux puisqu'il redémarre "tout frais" un quart d'heure plus tard.
Imaginons un programme énorme de 20 000 octets qui gère un énorme tableau DIM de 15 000 octets : pour remplir le cimetière rien de tel que de procéder à un tri. La zone des variables gonfle et finit par ATTEINDRE LA ZONE DU PROGRAMME ! Le BASIC s'offre alors un FRE ("").
Vous comprenez alors pourquoi je vous recommande depuis des mois de ne pas gaspiller des octets, tant dans les programmes que dans les variables. Le Garbage nous guette mes frères ! Et on se fait avoir un jour, alors que l'on ne s'y attendait pas.
NOTA : il n'y a que les AMSTRAD CPC qui entassent leurs variables "au plafond de la mémoire". Avantage unique, on peut modifier des lignes du programme tout en conservant nos variables en cours. Les autres micro-ordinateurs entassent les variables au-dessus du programme, donc "en montant" : on les perd toutes si on modifie le programme même d'un octet en plus ou en moins.

LA NOTATION HEXADECIMALE

Précisons d'abord que le préfixe "hexadéci" veut dire SEIZE. C'est une numérotation à 16 "chiffres" à savoir 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F. On représente un nombre en "hexa" par deux ou quatre "chiffres hexa", le tout précédé par le signe &. Ainsi &04=4 &0A=10 &0F=15 &10=16 &FF=255 &FFFF=65535
&AB=171 &CD=205 &ABCD=43981 parce que 171*256 + 205=43981
Tout cela ne vous apporte que des complications et vous êtes en droit de vous en plaindre. Alors pourquoi cette numérotation barbare ? Parce qu'elle simplifie un peu la vie à ceux qui programment en "assembleur". On peut donc leur pardonner...

LES CALL

Signigie "appelle" en anglais. Ne prononcez pas CALE mais COLE, et évi-

tez de le servir en calembours, ça ne ferait pas un tube.

Vous vous souvenez des étages 42 à 48 occupés par AMSTRAD ? Qu'y a t-il dedans ?

Une multitude de petits sous-programmes en langage machine dont se sert le BASIC pour exécuter votre programme. La plupart d'entre eux exigent un ou plusieurs paramètres d'entrée, que l'on ne sait pas leur communiquer par notre BASIC. Mais certains ne demandent rien pour agir et n'ont pas d'équivalents en BASIC ; d'où la tentation de les mettre à contribution.

Il suffit de les APPELER en donnant simplement leur ADRESSE (position dans la mémoire RAM). Par exemple le célèbre CALL &BB06 qui arrête le programme en attendant que l'on presse une touche. On pourrait tout aussi bien écrire CALL &bb06, ou encore donner l'adresse en décimal CALL 47878, c'est pareil.

Un autre souvent utile est CALL &BB4E qui détruit les caractères définis par SYMBOL et SYMBOL AFTER. Il est prudent de le programmer juste AVANT un SYMBOL AFTER.

Mais "CALL adresse départ" sert aussi à lancer un programme binaire (.BIN) chargé en RAM par LOAD.

CHARGEMENT D'UN PROGRAMME .BIN

Ce programme sur disquette ou cassette possède une adresse départ et une longueur en octets. Evident...

Où va-t-il se loger si on le charge par LOAD ? Mais à partir de son adresse départ, cette blague... Oui mais si cette zone est déjà occupée (même en partie) par des variables ? Alors là refus-plantage avec le doux message tant aimé : "memory full" (mémoire pleine).

Il fallait d'abord prendre ses précautions avec le HIMEM, plafond des variables BASIC, en l'ABAISSANT de quelques étages par la commande MEMORY. On pourra alors loger notre .BIN au-dessus du HIMEM, bien à l'abri. Un exemple :

Le programme binaire TRUC.BIN a une adresse départ en &A000 (=40960). Il faut donc que le HIMEM soit quelque part plus bas, un octet en moins suffira, 40959 par exemple. En ce cas nous mettrons EN DEBUT DU PROGRAMME :

MEMORY 40959 (ou MEMORY &A000-1) : LOAD "TRUC.BIN"

Et quand plus loin on en aura besoin dans le programme BASIC on écrira tout simplement CALL &A000 (ou CALL 40960). Une fois exécuté il y aura retour à la suite du programme BASIC ; exactement comme si on avait fait un GOSUB.

Avec ce HIMEM plus bas, bien sûr que l'on a de la place en moins pour le BASIC et ses variables ! Mais si ce TRUC.BIN avait été écrit en un sous-programme en BASIC (à appeler par GOSUB), non seulement il serait plus lent mais il occuperait plus d'octets. Alors...

LA FARCE DES OPENOUT ET OPENIN

Imaginons un programme 100% BASIC où l'on entre des données, sauvegardées ensuite dans un fichier ASCII par OPENOUT "ZOZO". Au moment de l'OPENOUT le micro se livre à une drôle de manigance :

Il se prépare 4 kilo octets comme zone de transit, et pour cela il fait descendre le HIMEM d'autant ! Et avec toutes les variables qui sont en dessous ! Si la zone des variables est importante cette "déportation" risque de durer plusieurs minutes...

Ces 4 kilo octets dégagés il enregistre le fichier, assez vite, mais il doit aussi chercher son nom dans la zone des variables qu'il a déménagée, et là souvent il se trompe... Le contenu du fichier est bon mais son nom est faux ! Et ce n'est pas tout : L'enregistrement terminé il procède au déménagement inverse! En autant de minutes...

Pas question de travailler avec un tel BUG, qui est d'ailleurs identique avec OPENIN.

L'astuce consiste EN DEBUT DE PROGRAMME a abaisser le HIMEM existant de ces 4 kilo octets. Ainsi l'OPENOUT (ou OPENIN) n'aura pas de valeurs à déplacer pour préparer son quai de transit ; instantané et plus d'erreur dans le nom du fichier. Concrètement on programme :

OPENOUT "BIDON" : MEMORY HIMEM-1 : CLOSEOUT

On explique :

Cet OPENOUT abaisse le HIMEM, mais comme il n'y a pas encore de variables en mémoire c'est instantané.

On "piège" au vol la valeur provisoire du HIMEM, puis on l'abaisse encore d'un octet par MEMORY HIMEM-1.

Le CLOSEOUT libère la zone de transit, on s'en moque, le HIMEM actuel est définitif, il ne sera plus dérangé par tous les OPENOUT et OPENIN qui peuvent survenir.

ET PEEK ET POKE

Prononcez PIK et POK. POKE écrit la valeur d'un octet à l'adresse indiquée, alors que PEEK le lit.

Faisons un essai en écrivant dans la zone mémoire de l'écran :

CLS puis POKE &C333,255

Vous remarquerez aussitôt un petit tiret rouge sur l'écran.

A présent faisons

PRINT PEEK (&C333). Réponse 255.

Alors que PRINT PEEK (&C334) renvoie zéro.

SAUVEGARDER UNE IMAGE D'ECRAN

On va sauvegarder la zone mémoire d'écran, mais pour faire cela il faut que je vous indique sa localisation précise :

Adresse départ &C000 (49152) ; taille &4000 (16384) octets

On programme SAVE "IMAGE", B, &C000, &4000

Cela donne un fichier IMAGE .BIN que l'on peut recharger par LOAD "IMAGE". Si l'on avait nommé "IMAGE2. ECR" il aurait fallu le recharger par LOAD "IMAGE2.ECR".

Vous constatez que c'est très simple. Essayez de recharger des fichiers écrans de disquettes de jeux : On les repère, après CAT, par leurs tailles de 17 K et par le nom d'extension qui est très souvent .SCR ou .SRN (vient de SCREEN = écran).

CONCLUSION

Je pense que maintenant que vous serez maitre des CALL (vous l'attendiez celui-là, hein...), que vous saurez lutter contre les squatters de l'immeuble de la RAM (mais il parle comme un ministre !) et surtout que vous aurez réalisé que BASIC et BINAIRE ne font pas bande à part mais sont intimement liés.


1er FESTIVAL
TOP SECRET
MICRO
DE 10H A 20H - 30, QUAI D'AUSTERLITZ 75013 PARIS - METRO :



coin du livre

JE DÉBUTE EN BASIC AMSTRAD
C. Delannoy, 152 pages.
Réf. E1 ... 91 F
Ce livre est écrit dans un langage très simple. La démarche est progressive, chaque notion est présentée sur un exemple simple accompagnée de nombreux exercices. L'auteur nous familiarise avec les erreurs possibles.

FAITES VOS JEUX AVEC AMSTRAD
C. Delannoy, 200 pages.
Réf. E7 ... 110 F
Ce livre vous propose un éventail de jeux exploitant pleinement les possibilités graphiques et sonores des AMSTRAD CPC 464, CPC 664 et CPC 6128. Son rôle ne se limite cependant pas à celui d'un simple recueil de programmes. Tout d'abord, il vous offre la possibilité d'adapter chacun d'entre eux en fonction de vos goûts et de vos désirs, et cela sans même que vous ayez besoin de connaître le Basic. C'est dans ce but que chaque jeu est accompagné de nombreuses suggestions de personnalisation qui vous sont expliquées dans le moindre détail.

AMSTRAD 56 PROGRAMMES
S.R. Trost, 160 pages
Réf. 52 ... 78 F
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels : finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation.

JEUX D'ACTION
P. Monsaut, 96 pages.
Réf. 57 ... 49 F
18 jeux d'action en BASIC pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

GEREZ VOTRE PORTEFEUILLE BOURSIER
Jean-Claude Despoine et François Pierre
Réf. S05, 140 p., 98 F
Cet ouvrage aidera l'amateur à gérer plus efficacement son portefeuille de valeurs.

PROGRAMMEZ VOTRE TRAITEMENT DE TEXTE
Jean-Claude Despoine
Réf. S06, 140 p., 128 F
Le traitement de texte présenté dans cet ouvrage, pour l'essentiel en assembleur, est destiné à tous les possesseurs de CPC 464 (avec ou sans lecteur de disquettes), 664 et 6128.

PROGRAMMES D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
Daniel Lebigre
Réf. S07, 240 p., 148 F
Cet ouvrage permettra au lecteur d'aborder le monde fascinant de l'intelligence artificielle.

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
Thomas Lachand-Robert
Réf. S08, 240 p., 149 F
Cet ouvrage est destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine.

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR
Georges Fagot-Barraly
Réf. S09, 160 p., 98 F
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

JEUX EN ASSEMBLEUR
Eric Ravis
Réf. S10, 104 p., 78 F
Les 18 jeux présentés dans ce livre utilisent toutes les possibilités de votre micro-ordinateur.

LOCOSCRIPT
Bernard Le Dû
Réf. S11, 140 p., 110 F
Ce livre est une introduction et, par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de texte.

MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC
Claude Vivier et Yvon Jacob
Réf. S12, 148 p., 98 F
Ce livre étudie la manière dont sont stockés, dans la mémoire d'un micro-ordinateur, un programme Basic et ses variables associées.

JEUX DE REFLEXION
Georges Fagot-Barraly
Réf. S13, 200 p., 78 F
Cet ouvrage contient vingt programmes de jeux de réflexion écrits pour les ordinateurs Amstrad.

ASTROCALC
Gérard Blanc et Philippe Destrebecq
Réf. S14, 168 p., 148 F
Si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'érection d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, cet ouvrage vous comblera.

CREER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS
Jean-Claude Despoine
Réf. S15, 144 p., 128 F
Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes : pause de « secondes, intégration d'un programme machine, dessin d'un quadrilatère.

GAGNEZ AUX COURSES
Jean-Claude Despoine
Réf. S16, 112 p., 98 F
Ce livre se propose d'expliquer comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course d'une manière rationnelle et rapide.

CP/M PLUS
Anatole d'Hardancourt
Réf. S17, 208 p., 148 F
Après le succès des CPC 464 et CPC 664, utilisant la version 2.2 de CP/M, Amstrad présente ses deux nouvelles machines (CPC 6128 et PCW 8256) équipées de la version 3.0, encore appelée CP/M Plus.

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSDOS
Jean-Louis Greco et Michel Laurent
Réf. S18, 288 p., 128 F
Ce guide est un dictionnaire complet du Basic Amstrad disponible sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.

GRAPHISME EN TROIS DIMENSIONS
Thomas Lachand-Robert
Réf. S19, 240 p., 148 F
Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces voire des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur.

ASTROLOGIE NUMEROLOGIE BIORYTHMES
Pierrick Bourgault
Réf. S20, 160 p., 108 F
Cet ouvrage se présente en quatre parties : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes.

CP/M 2.2
Anatole d'Hardancourt
Réf. S21, 248 p., 128 F
Avec l'Amstrad, le système CP/M disponible pour la première fois sur un ordinateur coûtant moins de cinq mille francs, ouvrant à celui-ci l'immense bibliothèque des programmes d'applications professionnelles.

GUIDE DU GRAPHISME
James Wynford
Réf. S22, 208 p., 108 F
Cet ouvrage présente, à l'aide d'exemples de programmes en Basic, toutes les techniques indispensables pour permettre au lecteur de réaliser de façon simple et rapide ses programmes graphiques.

L'AMSTRAD EXPLORE
John Braga
Réf. S23, 192 p., 108 F
A ceux qui ont déjà acquis les rudiments du Basic, ce livre permettra d'approfondir leur connaissance de la programmation.

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
Georges Fagot-Barraly
Réf. S24, 208 p., 108 F
Tous les utilisateurs d'Amstrad qui veulent aller plus loin, après avoir maîtrisé les ressources du Basic, trouveront dans cet ouvrage les éléments nécessaires pour aborder la programmation en assembleur.

56 PROGRAMMES
Stanley R. Trost
Réf. S25, 160 p., 78 F
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels.

PREMIERS PROGRAMMES
Rodnay Zaks
Réf. S26, 248 p., 108 F
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure.

JEUX D'ACTION
Pierre Monsaut
Réf. S27, 96 p., 49 F
18 jeux d'action en Basic pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD
D.J. David
Réf. P01, 216 p., 115 F
Cet ouvrage apprend à programmer en Basic l'Amstrad CPC et à en utiliser les capacités graphiques et sonores. Ce livre s'adresse aux utilisateurs débutants de l'Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD
M. Charbit
Réf. P02, 256 p., 130 F
Tous les programmes de cet ouvrage destiné au débutant qui veut se perfectionner.

BASIC AMSTRAD
1°) Méthodes pratiques
J. Boisgontier
Réf. P21, 208 p., 105 F
Destiné aux possesseurs d'Amstrad qui ont déjà pratiqué le langage Basic.

BASIC AMSTRAD
2°) Programmes et fichiers
J. Boisgontier
Réf. P22, 144 p., 95 F
Pour les utilisateurs initiés, une mine d'applications :
- des programmes graphiques,
- des programmes de gestion de fichiers,
- des jeux à exécution très rapide,
- des programmes éducatifs.

BASIC PLUS 80 ROUTINES SUR AMSTRAD
M. Martin
Réf. P23, 168 p., 100 F
L'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur la machine.

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC
D.-J. David
Réf. P03, 168 p., 120 F
Ce livre étudie la programmation en Basic des fichiers et des périphériques. Le lecteur doit déjà bien maîtriser les instructions de base du CPC.

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD
D. Brandais et F. Blanc
Réf. P04, 232 p., 135 F
Destiné aux possesseurs d'Amstrad 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce livre leur permettra de maîtriser ce langage très puissant. Une bonne connaissance d'un langage comme le Basic est nécessaire.

ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD
M. Henrot
Réf. P24, 192 p., 105 F
Pour lire cet ouvrage, il faut avoir une bonne pratique du langage Basic.

CP/M PLUS SUR AMSTRAD 6128 ET 8256
Y. Dargery
Réf. P25, 128 p., 100 F
L'utilisateur initié de l'Amstrad CPC trouvera ici tous les éléments qui lui permettront d'utiliser à fond les "plus" de CP/M 3.

RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD
D. Roy et J.-J. Weyer
Réf. P05, 368 p., 200 F
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80.

CLEFS POUR AMSTRAD CPC
Tome 1 : Système de base
D. Martin
Réf. P06, 224 p., 140 F
Un mémento indispensable au programmeur de CPC.

CLEFS POUR AMSTRAD CPC
Tome 2 : Système disque
D. Martin et P. Jadoup
Réf. P07, 232 p., 155 F
Consacré aux Amstrad CPC 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce mémento procure un accès rapide à l'ensemble des informations indispensables à l'utilisateur du système disque : commandes, points d'entrée des routines disque, blocs de contrôle.

LE LIVRE DE L'AMSTRAD
D. Martin et P. Jadoup
Réf. P08, 256 p., 120 F
Pour l'amateur initié qui veut en savoir plus.

102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD
J. Deconchat
Réf. P09, 248 p., 120 F
Ce livre, idéal pour le débutant, va, au fil de ses 102 programmes de jeux, guider le lecteur dans l'exploration du Basic Amstrad.

SUPER JEUX AMSTRAD
J. F. Séhan
Réf. P10, 240 p., 120 F
Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur, déjà initié, qui veut maîtriser rapidement le Basic.

AMSTRAD EN FAMILLE
J. F. Séhan
Réf. P11, 240 p., 120 F
Une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines.

AMSTRAD A L'ECOLE
D. Vielsen et A. Garcia-Ampudia
Réf. P12, 232 p., 120 F
21 programmes d'enseignement assisté par ordinateur à recopier.

AMSTRAD EN MUSIQUE
D. Lemahieu
Réf. P13, 244 p., 165 F
Cet ouvrage va permettre à l'utilisateur, déjà initié au langage Basic, la traduction d'œuvres musicales sur Amstrad.

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD ET APPLE
P. Moigneau et X. de la Tullaye
Réf. P14, 192 p., 180 F
Permet à l'amateur, déjà initié au Basic, l'exploration de toutes les ressources de la photo.

CLEFS POUR DBASE II ET III
M. Keller
Réf. P15, 464 p., 285 F
Cet outil de référence pour tout programmeur.

CLEFS POUR MULTIPLAN
Version 2.0
J.-L. Marx et A. Thibault
Réf. P16, 132 p., 105 F
Cet ouvrage de référence pour l'utilisateur de Multiplan.

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES SUR AMSTRAD
J.-F. Séhan
Réf. P17, 216 p., 140 F
Cet ouvrage, destiné aux amateurs initiés au Basic, propose un programme original de création de caractères graphiques.

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC
F. Pierat
Réf. P18, 304 p., 145 F
Cet ouvrage permet de programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad.

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR AMSTRAD CPC
G. Fouchard et J.-Y. Corre
Réf. P19, 128 p., 110 F
Un informaticien et un peintre se sont associés pour donner envie à l'amateur de se lancer dans la création d'images.

BON DE COMMANDE
A renvoyer avec votre règlement à **STAMP DIFFUSION**,
17, rue Russeil 44000 NANTES

Frais de port en sus : 25 F
Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat.

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Signature

Veuillez m'envoyer les ouvrages dont j'indique les titres ci-dessous.

Réf.	Titres	Quantité	Prix
		Total	



TUER N'EST PAS JOUER

Arcade/Aventure



Voici donc arrivé le logiciel nous contant les derniers exploits de l'immémorable 007, autrement dit James Bond. L'espion britannique poursuit donc sa carrière vidéo ludique puisqu'il s'agit du deuxième programme consacré au personnage créé par Ian Flemming (le premier s'intitulait : A view to a kill). N'ayant pas encore vu le film, je ne pourrais juger de la fidélité du scénario informatique. Il est question d'un puissant trafiquant d'armes : Brad Whittaker, d'un général soviétique désirant passer à l'ouest et d'un tueur implacable nommé Nécus. Méfiez-vous de tout le monde ! Même le général Koslov est peut-être un traite. Vous aurez d'ailleurs l'occasion de l'apprendre au cours des huit niveaux que comporte le jeu.



Le premier se déroule à Gibraltar et simule une bataille fictive entre des hommes du SAS (vos alliés) et James Bond. Il semblerait qu'un tueur se soit glissé dans les rangs du SAS et que sa mission soit d'éliminer James. Et ce n'est pas fini : 007 devra sortir Koslov d'une salle de concert, puis traverser une série de pipe-line. Apparition de Nécus qui va tenter avec ces acolytes de récupérer le général. Petit détour par la fête foraine pour un aller simple Tanger où les toits sont très accueillants. Il ne reste plus qu'à faire face à toute une base soviétique liguant toutes ses forces contre vous. Enfin, l'ultime épreuve : la rencontre avec Whittaker qui ne se déroulera pas sans mal.

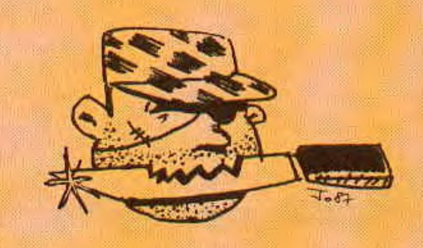
Il vous est possible de ramasser les divers objets qui traînent. Souvenez-vous qu'un seul d'entre eux vous servira dans le niveau suivant. A chaque blessure, votre potentiel diminue : une fois à zéro, vous perdez une des trois vies allouées au départ.

The Living Daylights (titre anglais) n'est pas vraiment facile. On peut même dire qu'il est assez décourageant. Pourtant, le graphisme n'est pas si mal, mais il manque le déclic qui déchaîne les passions.

QUARTET

Arcade





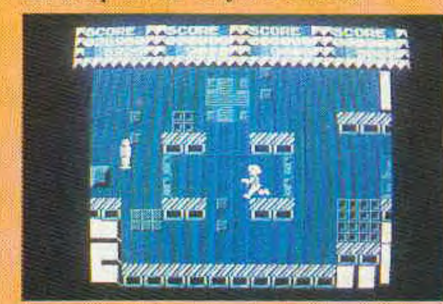
Faire partie d'une équipe de mercenaires surentraînés, cela vous tente-t-il ? Quartet vous entraîne dans une folle expédition à la rescousse d'une colonie de l'espace tenue en otage par des terroristes impitoyables. La sélection des membres de l'équipe s'effectue à l'aide du clavier. Il est possible de jouer à deux en utilisant le clavier ou les joysticks. Une fois votre choix fait, l'aventure commence. Vous vous retrouvez à l'air libre et muni d'une arme de poing. Le scénario est toujours le même au fil des tableaux : il s'agit de détruire un monstre métallique détenteur de la clé permettant l'accès aux autres niveaux. Il ne s'agira bien sûr pas d'une partie de plaisir puisque le robot géant ne devient mortel qu'au bout de plusieurs coups directs. N'oubliez pas que les lieux ont parfois des allures de labyrinthes. (cet effet étant accentués par des couleurs quelquefois mal choisies). Cela ne facilite pas la progression. De plus, on trouve éparpillées un peu partout des portes laissant parfois échapper un robot teigneux ou un soleil maléfique.



De multiples objets permettent de se sortir de certaines situations : un réacteur dorsal, très utile pour se tenir hors de portée de vos adversaires, un bouclier, un "geleur" de temps, des trampolines pour sauter plus haut, des bombes aux effets dévastateurs, ainsi qu'une panoplie de bibelots produisant moults bonus.

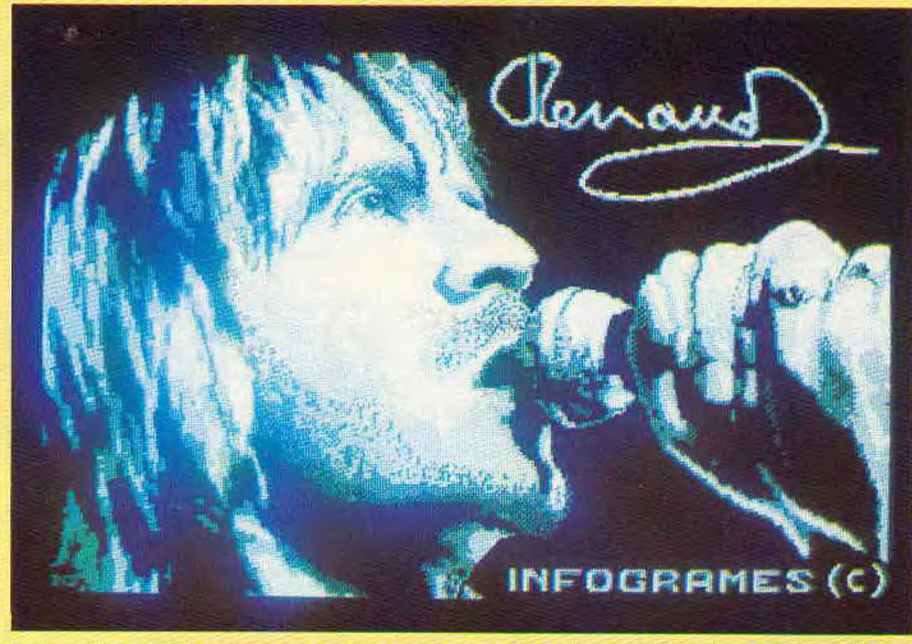
Le scénario n'est pas vraiment original et l'action se répète souvent. A première vue, les capacités graphiques de l'Amstrad n'ont pas été utilisées à fond : les couleurs sont tristes et rares. L'animation est lente mais peut-être est-ce fait exprès car c'est en effet la seule difficulté du jeu puisque la dizaine de tableaux est atteinte assez facilement.

Quartet n'est pas à classer dans les bonnes adaptations de jeu d'arcade.



MARCHE A L'OMBRE

Aventure/Arcade

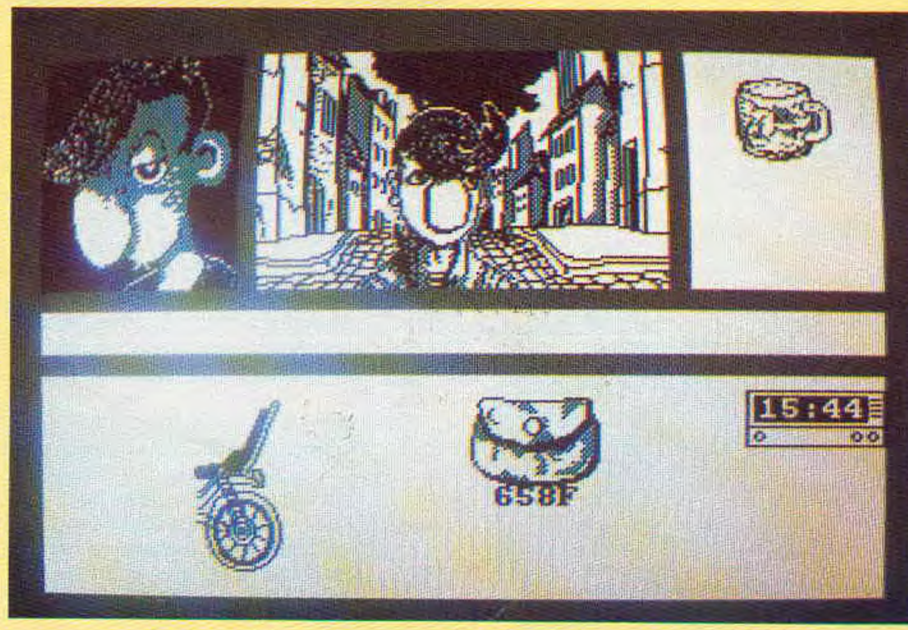


Figurez-vous qu'une aventure plus qu'étrange m'est arrivée il y a de cela quelques heures.
J'étais, en compagnie de quelques joyeux compagnons, à la taverne délicieusement surnommée "Chez Dédé". Or donc, nous discutions âprement des vertus respectives du milk-shake et du mélange à 60% en tant que carburant destiné aux motocyclettes ne dépassant pas une cylindrée légale de 49,9 cm³, lorsque l'heure assez avancée, me surprit dans sa soudaineté. Mère m'avait enjoint de ne pas rentrer trop tardivement, afin que je puisse suivre les cours distillés par mon précepteur.



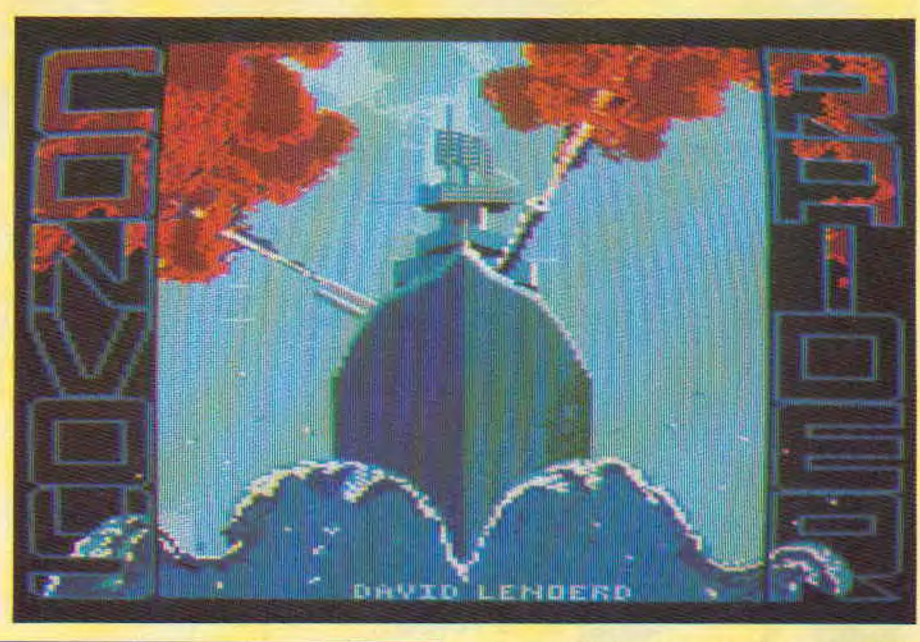
Je m'exclamais alors, en m'adressant aux amis autour de moi : "Bon, les mecs, y faut qu'j'me casse, y'a ma mathouse qui m'attend."
Joignant le geste à la parole, je quittais d'un pas décidé les lieux de mes forfaits. Je m'appêtais à enfourcher mon engin superbement ouvragé, lorsque l'absence du sus-nommé se fit violemment sentir.
"Shit, on m'a chouré ma meule". Comment allais-je rentrer ? La question devenait d'autant plus épineuse que j'avais fixé un rendez-vous à ma tendre amie, Ginette, afin que nous nous rendions tous deux au concert de musique contemporaine donné par le chansonnier Renaud. Ce vol remettait donc notre expédition nocturne en question.
Tout ceci explique ma présence dans ces quartiers populaires à la recherche des pièces manquantes du puzzle mobylettesque. Le temps me presse puisque je dois être prêt à partir de 18 h 30, sinon ma mie ira se jeter dans les bras de l'infâme Dédé.
Marche à l'ombre se présente comme un jeu d'aventure, parsemé de scènes d'arcade (plutôt orientées "castagne"). Cinq fenêtres ouvrent leurs volets : la première est une représentaton de votre état physique, la seconde vous situe dans le décor, la troisième affiche votre niveau d'énergie sous forme d'une chope de bière plus ou moins remplie, la quatrième contient les dialogues entre les personnages et enfin la cinquième expose les objets en votre possession, entre autres, les pièces manquantes de votre mobylette.

Pour récupérer les morceaux de la monture, il suffit de se battre et de gagner contre les adversaires que vous ne manquerez pas de croiser lors de vos périgrinations.
Surveillez donc le niveau de votre chope, lorsque celui-ci présente des signes de faiblesse, allez vous "resourcer" auprès de votre bar favori. Ce n'est pas le seul problème : il faut également acheter les fameux billets pour le concert de Renaud. Cela ne va pas être évident : la disquaire n'a plus de billets et votre porte-monnaie voit ses 500 francs diminuer assez régulièrement.
Dommage que le jeu soit en noir et blanc, mais peut-être est-ce plus "chébran".

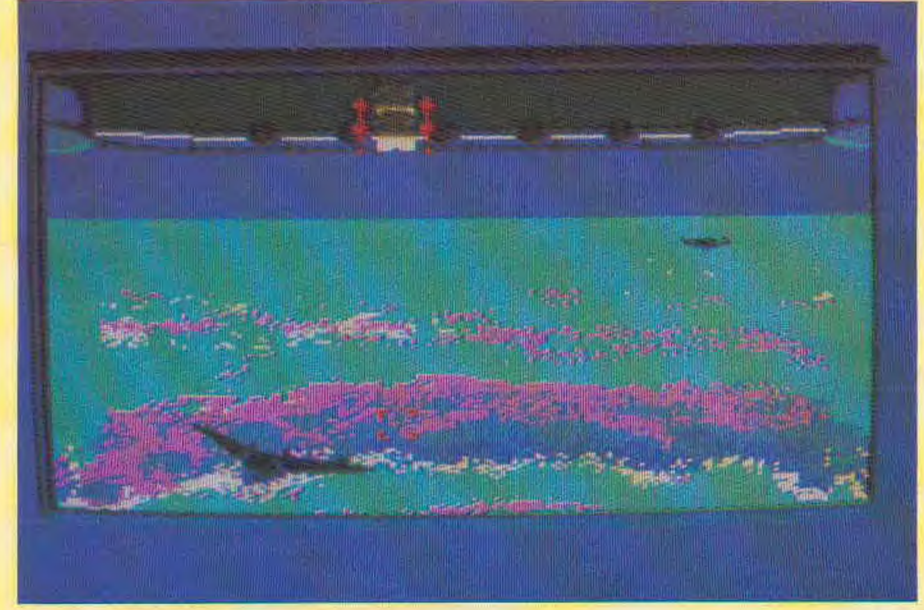


CONVOY RAIDER

Arcade/Simulation



Allo la Base ? Allo la Base ? Il y a maintenant plus d'une heure que votre radio essaie cet appel, malheureusement sans succès... Vous allez donc être obligé de mettre en action le plan D qui est prévu pour les cas similaires. En effet, lorsque vous restez plus d'une heure sans pouvoir établir de liaison, cela veut vraisemblablement dire que le monde libre est en danger... Dans ce cas, votre ordre de mission est de parcourir les mers afin d'effectuer une surveillance et, le cas échéant, vous êtes habilité à utiliser vos armes modernes contre n'importe quelle présence pouvant présenter un danger.

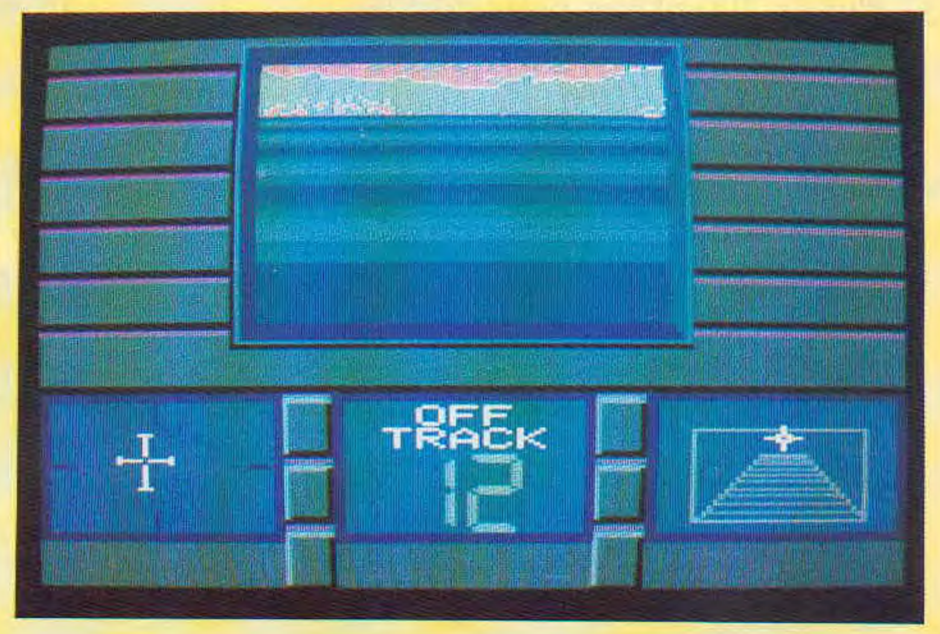


Vous effectuez toutes vos manœuvres et toutes vos actions à partir de l'écran radar... il serait plus juste de dire des écrans radars, car vous en avez trois à votre disposition vous présentant respectivement les avions ennemis et les missiles, les navires ennemis en surface et, pour terminer, les sous-marins ennemis. Désireux de commencer votre patrouille, vous consultez la carte (accessible par icône à partir de l'écran radar, ce qui sera aussi le cas pour tous les autres écrans...) et vous démarrez à la rencontre d'éventuels ennemis.

Soudain, votre indicateur de menace vire au jaune et vous prévient ainsi que des avions ennemis sont à portée de vos armes. Profitez-en pour les anéantir avant que l'indicateur ne vire au rouge, auquel cas, ce sont eux qui vous attaquent... En sélectionnant l'icône correspondant au combat aérien, vous accédez à un écran qui est tout simplement magnifique avec des avions très bien dessinés qui effectuent des virages impressionants au-dessus de votre navire !

Par contre, si c'est le second indicateur de menace qui vire au jaune, il ne vous reste plus qu'à guider un missile exocet contre le navire ennemi en surface que vous avez repéré sur votre radar. Quant au dernier indicateur, il vous oblige à monter dans votre hélicoptère anti sous-marin afin d'anéantir cet ennemi caché avec des mines ; mais attention, vous êtes vulnérable car il possède des missiles anti-hélicoptères qui sont très efficaces.

Avec Convoy Raider, Gremlin Graphics nous propose un produit que nous pouvons qualifier de propre et fini, dans lequel vous devez allier réflexes et stratégie... A conseiller vivement aux adeptes du genre...

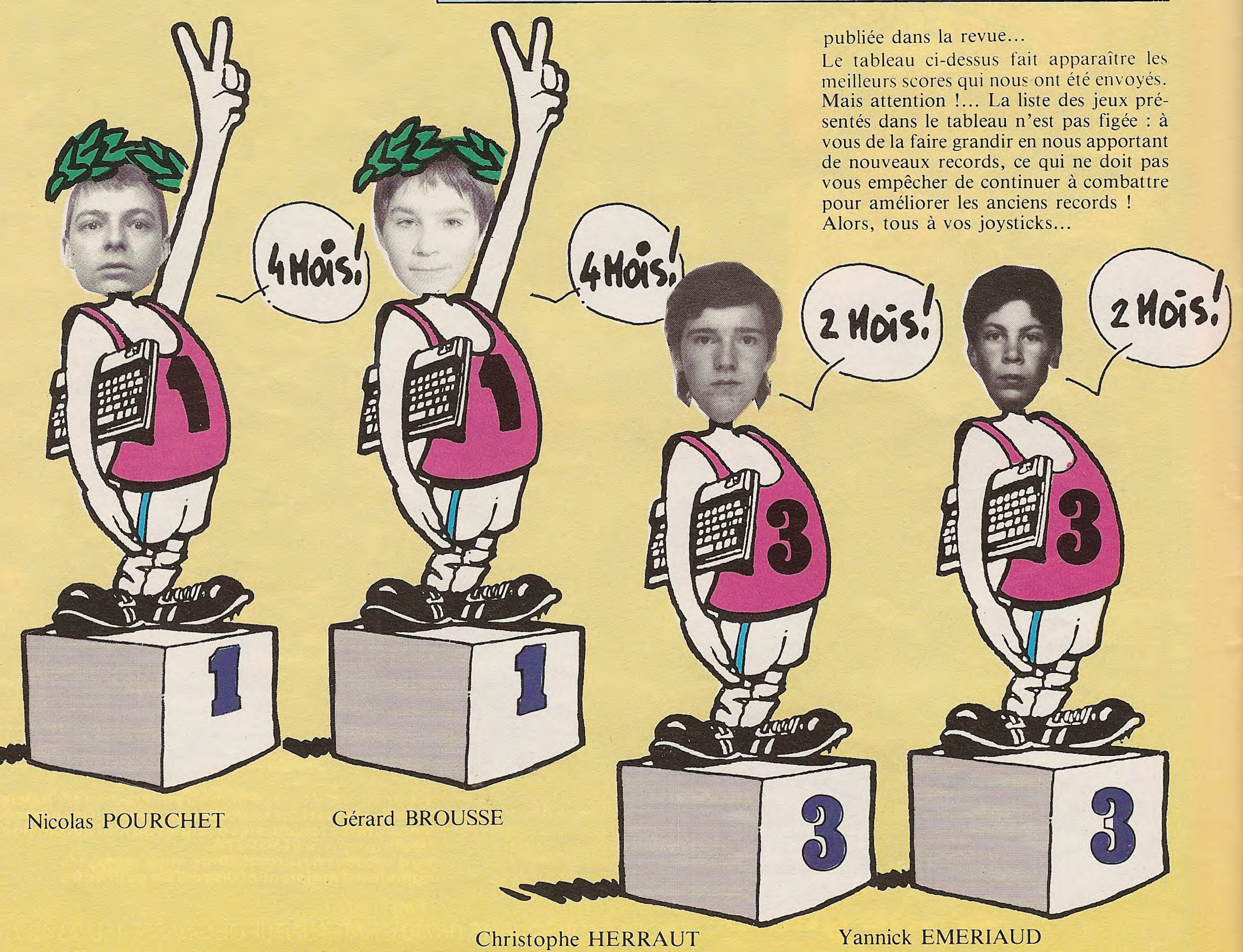


LE COIN DES AS

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...
Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir

3D GRAND PRIX	9 786	Christophe HERRAUT
ARKANOID	692 955	David FOULON
ARMY MOVES	I: 647 250 II: 202 450	Emmanuel MANNESSIER
BOMB JACK	4 470 200	Alexandra SALMON
COMMANDO	121 300	David GASSER
EXPRESS RAIDER	997 000	Emmanuel RABY
GHOSTS'N GOBLINS	909 100	Benoist ROUSSEAU
GREEN BERET	4 274 580	Gérard BROUSSE
IKARI WARRIORS	9 684 500	Jean-Marie MENARD
INTERNATIONAL KARATE	189 800	Franck SOULON
LIGHT FORCE	2 478 000	Olivier MARTINET
RAID OVER MOSCOU	361 050	Frédéric BUCHER
SAI COMBAT	162 200	Pascal SORIEUL
SPACE HARRIER	1 158 757	Richard AZOULAY
SPINDIZZY	85% of screens 47% of jewels 66% of games	Vincent TONNELIER
WINTER GAMES		
— Biathlon	2,04	Sophie BOUILHAUD
— Bobsled	25,94	Nicolas POURCHET
— Speed Skating	0: 27,9	Yannick EMERIAUD
— Sky Jump	235,7	Yannick EMERIAUD
YIE AR KUNG FU	9 025 900	Thomas ANDRO

publiée dans la revue...
Le tableau ci-dessus fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés. Mais attention !... La liste des jeux présentés dans le tableau n'est pas figée : à vous de la faire grandir en nous apportant de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records ! Alors, tous à vos joysticks...



Nicolas POURCHET   Gérard BROUSSE   Christophe HERRAUT   Yannick EMERIAUD

LE COIN DES AS

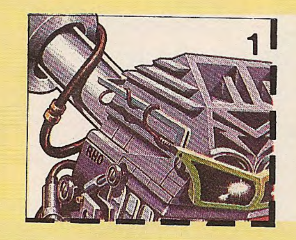
Depuis que cette rubrique existe, nous constatons qu'elle est plus active de mois en mois... Il faut reconnaître que ce mois-ci nous sommes submergés par vos envois et vos performances. Nous avons pensé modifier légèrement le Coin des As afin de donner une plus grande part à la compétition entre vous. Pour cela, nous vous proposons de réaliser vos records parmi la liste des logiciels que nous vous proposons. Dans cette liste, nous mélangeons nouveautés et jeux plus anciens, afin que chacun puisse trouver son bonheur. La liste sera renouvelée tous les trois mois pour vous laisser le temps d'effectuer des records, des contre-records et des super records !... Voici la première de ces listes :

Arkanoïd - Army Moves - Bomb Jack - Game Over - Green Beret - Ikari Warriors - Space Harrier - Spindizzy - Winter Games - Yie ar Kung-Fu.
Maintenant, il ne vous reste plus une minute à perdre avant de maltraiter vos joysticks...

LES NOUVEAUX PRETENDANTS AUX MARCHES DU PODIUM :



1 - Olivier MARTINET
2 - Thomas ANDRO
3 - Alexandra SALMON
4 - Frédéric BUCHER
5 - Vincent TONNELIER
6 - Emmanuel MANNESSIER
[redacted]
7 - Sophie BOUILHAUD
8 - David FOULON
9 - Emmanuel RABY
10 - David GASSER
11 - Franck SOULON



BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	PRIX (à titre indicatif) K7	D7
– AIRWOLF 2	Elite	N.C	N.C
– BMX SIMULATOR	Code Masters	26	N.C.
– CONVOY RAIDER	Gremlin Graphics	N.C.	N.C.
– DANGER STREET	Chip	N.C.	N.C.
– GAME OVER	Imagine	90	150
– INCANTATION	Softhawk	145	195
– INDOOR SPORTS	Ubi Soft	N.C.	98
– INVASION	Bulldog Software	26	N.C.
– KNIGHT RIDER	Ocean	N.C.	N.C.
– MARCHE A L'OMBRE	Infogrames	145	195

NOM DU LOGICIEL	EDITEUR	PRIX (à titre indicatif) K7	D7
– MIAMI VICE	US Gold	N.C.	N.C.
– NITROGLYCERINE	Coktel Vision	N.C.	N.C.
– PAPERBOY	Elite	90	135
– QUARTET	Activision	95	145
– REALM	Firebird	26	N.C.
– SCOOBY-DOO	Elite	N.C.	N.C.
– STREET HAWK	Ocean	N.C.	N.C.
– TUER N'EST PAS JOUER	Ubi Soft	N.C.	160
– WIZBALL	Ocean	90	145
– WONDER BOY	Activision	95	145



B.P 937_27009 EVREUX Cédex
TEL 32 28 91 39

MINITEL 32.28.19.79.

JEUX

TOP 20

EDUCATIFS

COMPILATIONS

Accessoires et Matériels

UTILITAIRES



DISQUETTE VIERGE AMSOFT

Avec Boitier Plastique

Prix CONTACT

3" 24F

MOONRAKER I



47F

CATALOGUE de LOGICIELS sur simple DEMANDE

PC et Compatibles
ATARI 520 ST
ATARI
SPECTRUM
MSX I et II

Grands Titres à Petits Prix

A RENVOYER A CONTACT'EURE_B.P 937_27009 EVREUX Cedex

BON DE COMMANDE

TITRES	PRIX
DANS TOUS LES CAS PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	+15F

☐ CONTRE - REMBOURSEMENT +20F

☐ CARTE BLEUE

☐ MANDAT

☐ CHÈQUE

TOTAL

CB VALIDITE__/__ Signature:

Renseignements concernant votre ordinateur
☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ AZERTY ☐ QWERTY ☐ D7 ☐ K7

NOM_Prénom ____________

ADRESSE ____________

____________ Téléphone: ____________

CODE POSTAL ____________ VILLE ____________

CATALOGUE ☐ PC ☐ ATARI ST ☐ ATARI ☐ MSX ☐ SPECTRUM

PROTEGEZ VOS REVUES !

BON DE COMMANDE CLASSEUR (port inclus)

NOM ______________________ Prénom ______________

Adresse ______________________________________

Code postal ______________ Ville ______________

Je désire recevoir

- ☐ Classeur(s) THEORIC : 80 F
- ☐ Classeur(s) AMSTAR : 60 F
- ☐ Classeur(s) PCompatibles Magazine : 60 F
- ☐ Classeur(s) CPC : 60 F
- ☐ Classeur(s) MEGAHERTZ : 80 F

Signature

Ci-joint chèque de ________ F au nom des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)

Attention, n° 1 à 4 épuisés.

5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	**15 F**
12	**18 F**
Total Général	

Entourez le (ou les) numéro(s) commandé(s).

Nom: ______________ Prénom : ______________

Adresse : ______________________________

Code postal : ______________ Ville : ______________

Date : ______________ Signature :

Merci d'écrire en majuscules.

Ci joint, un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM.
Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan -35170 BRUZ.



La place réservée aux petites annonces est limitée. En conséquence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivée. Par contre, les petites annonces farfelues sont systématiquement rejetées... De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philantropes ne seront insérées que si la place libre le permet. Seront refusées toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage.
En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes. Les petites annonces doivent impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractère par case.
Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée.

Cherche correspondant ayant un CPC 6128 pour échange idée jeux, etc. ROUSSEAU Benoist - 1, avenue des Cottages - 91150 Etam.

Vends CPC 464 coul. + drive DDI1 + housses + 12 originaux + 20 jeux + joystick + livres, exc. état : 4000 F. Tél. 48.85.39.64.

Urgent, achète synthé Amstrad SSA1 : 200 F. Bon état. Tél. 63.33.38.37 sauf juillet 56.88.57.40 HR. Demander Alex.

Vends Amstrad CPC 464 coul. + imprimante DMP 2000 + synt. voc. + 50 jeux, l'ensemble : 3000 F. Tél. 46.81.55.47.

Vends Amstrad mag. n° 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 : 150 F + CPC n° 16, 18, 19, 20, 22 : 70 F + Amstard n° 2, 3, 4, 5, 6, 7 : 40 F. Tél. 21.07.13.33 demander Christophe.

Vends 13 originaux : 750 F (Gauntlet, Music System, Jack the Nipper, Shogun, Dan Dare, Room 10, etc.). Tél. 78.55.11.85 Olivier.

Echange jeux sur Amstrad truc astuce solution de jeux. FURMANN Claude - 16, rue du Ventron - 68100 Mulhouse - tél. 89.65.13.01.

Vends passagers du vent (CPC 6128) DK neuf : 250 F. Cause : ne tourne pas sur 464. Ecrire MAHOUT Gilles -HLM Les Usses - 74270 Frangy.

CPC 6128 cherche contacts pour échanges de logiciels (jeux et utilitaires). Ecrire à BRISSET Cyril - Sainte Marguerite - 05000 GAP.

Vends jeux originaux pour Amstrad CPC en disc : Rally II, Commando, Top-Gun, Barry, MC Guigan : 59 F. RIECE tél. 27.44.99.57.

Vends CPC 464 mono + livres + joytick + adaptateur Péritel + lecteur de disquettes (1200 F). Le tout : 3800 F. Tél. 84.52.33.03 vers 20h00.

Dingue ! Vends 90 logiciels K7 Amstrad (GP500, Arkanoïd...) à très bas prix. MONTOY Eric - 10, rue du Serre-Bois - 44700 Orvault.

Mon copain et moi vendons des cassettes à 22 jeux pour 150 F et des disquettes à 2 jeux pour 12,50 F. Tél. 53.96.61.40 - 53.68.62.80.

Vends ou échange nbx progs dont News, uniquement disquette. BASSI Vincent - 12, rue des Roses - 57000 Metz - tél. 87.65.59.00 + cherche périph.

Cherche correspondant(e)s pour échanges logiciels sur CPC 664 et 6128 (je possède Asphalt, Masque, Enduro Racer, Barbarian...) Tél. 72.24.85.14 MICHEL Cyril.

Vends vies inf. (environ 100) solutions (environ 20), plans (environ 20). Liste contre enveloppe timbrée. Patrick Fabre - 62, bd Carl Vogt - 1205 Genève SUISSE.

CPC 6128 vends Konami Coin-OP hits : 100 F. Hit Pak : 60 F. Super hits : 100 F. Tél. 61.09.16.81 demander Benoît, le mercredi après 19h00.

Vends lecteurs DD1 : 1400 F. FD1 : 1200 F. Imprimante : 1300 F. Stéphane CLOT - 29, rue Alquier Bouffard - 81100 Castres - tél. 63.59.47.40.

Achète adaptateur péritel CPC 464 : 250 F maxi. Recherche joystick prix int. RAGOT J. - 30, rue de La République - 55140 Vaucouleurs.

Soyez sympas, envoyez tout listing musique pour une enquête au Maroc. M. KOSTRECHE - 2, rue des Rosiers - 85340 Olonne/Mer.

Club Amstrad 464 routines échange trucs. Habitant dans le 69. Ecrire à Club AMS464 - 20, avenue des Plantées - 69330 Meyzieu.

Echange nombreux programmes pour Amstrad 6128. FORGET Bruno - 35, rue Francis Chirat - 26100 Romans.

Vends jeux originaux sur disq. : Compilation, Fil n°1 : 150 F - Sorcery + 100 F, Transmat 100 F ou 300 F le tout. Tél. 78.32.38.68.

Ech. moniteur GT65 + nbx logiciels disk contre moniteur couleur. Echange aussi nouveautés sur disks. Tél. 55.24.09.92 HUBERT.

Cherche clavier (qwerty) seul 6128. Tél. 83.64.38.02 (Toul).

Vends les Passagers du Vent I, disc. original avec notice et BD. Région Stéfanoise ou par courrier. Tél. 77.74.03.45 FORTI J.-P.

Echange 10 jeux originaux contre matériel télématique ou autres jeux. HINGUE Jean-Christophe - 47, avenue Delattre - 18000 Bourges.

Vends revues (Amstrad Magazine, Amstar, CPC, etc.). Liste contre enveloppe timbrée. WOJTAS - 3, cité Vieille Montagne - 59330 Hautmont.

Echange de jeux sur disk et K7 (HMS Cobra, Aliens, Warlock, Krakout, etc.). BARAILLE Gilles - 5, chemin d'Al-Vigne - 31140 Montberon.

Achète DD1 : 1200 F. Vends jeux originaux : Barbarian, Darkstar, Million 1/2 sur K7. Bernard Raphaël - tél. 42.84.37.03.

Vends ou échange nbx (CPC) jeux sur K7 ou disk. Ecrire Cyril BERTEUIL - 8, rue de Picardie - esc. F20 - tél. 98.53.71.29 - 29000 Quimper.

Echange ou vends K7 originales. Je les vends à bas prix + cherche copieur K7/K7. Demander Arnaud, tél. 62.28.01.48.

Vends CPC 464 + adaptateur + jeux : 2500 F à débattre. Eric DELOS - 2, place Oberursel - 93800 Epinay sur Seine. Urgent !

Vends CPC 464 coul. + DDI1 + SSA1 + DMP2000 (SSGAR) + meuble + 300 log. + livres + mag. TTBE valeur + 11000 F, vendu 6500 F. Tél. 87.80.42.04 (Metz).

Vends Amstrad CPC 664 CL + 35 07 pleines soit + 80 jeux + livres + boîtier : 3500 F à débattre. Tél. 46.87.00.96 Stéphane.



BON DE COMMANDE

AMSTAR (n° 1-n° 8)

☐ Cassette (Franco de port) 45 F ____

☐ Disquette (Franco de port) 110 F ____

TOTAL GENERAL FRANCO____

Port en sus 10 % pour envois par avion

Nom : __________ Prénom __________

Adresse :____________________

Code postal : ________ Ville : ________

Date :__________ Signature :__________

Merci d'écrire en majuscules.

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM. Retournez le bulletin ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

LISTINGS D' AMSTAR



Il est maintenant possible de se procurer tous les listings, parus dans AMSTAR depuis le premier numéro, prêts à l'emploi sans être obligé d'attraper des crampes dans les doigts pour cause d'utilisation prolongée de votre clavier !...

En effet, nous les avons tous regroupés sur cassette ou sur disquette : vous avez ainsi 11 jeux à votre disposition (du n° 1 au n° 8 inclus). Si vous êtes intéressé, remplissez le bon de commande ci-contre mais, attention, le tirage étant limité, les commandes seront honorées dans la limite du stock disponible. (Alors, soyez les plus rapides !...).

ABONNEZ-VOUS !

24 % D'ECONOMIE

Je m'abonne à AMSTAR pour une durée de 1 an.

11 numéros .... **100 F**

(+ 40 F étranger)

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de :
Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

*NOM*____________________ *Prénom*__________

*ADRESSE*____________________

CODE POSTAL __________ *VILLE* __________

Signature


Loriciels
tant qu'il y a
COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.
MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui ! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.
AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON
loriciels
COBRA
loriciels
MISSION
AMSTRAD CPC 464-664-6128 CASSETTE
AMSTRAD CPC
THOMSON
SUPER ARCADE
AVENTURE!!!
TIRE DE L'AVENTURE
TELEVISÉE COBRA
sur ANTENNE 2
et CANAL +
COBRA
GRAPHISME B.MASSON
Loriciels



CHARLY DIAMS : Du golf de Bengale au désert du Ténéré, de la campagne Berrichonne à la cordillière des Andes, du lac de Titicaca à bien d'autres lieux, la route est longue. Longue et périlleuse, car il faudra échapper à tous les pièges que tendent les hommes et les éléments pour barrer la route vers les milles diamants bleus.

LES HITS N°4 : La superbe collection "les Hits" s'enrichit d'un nouveau titre. Avec Maracaïbo et l'aventure sous la mer, Billy dans sa banlieue et ses pièges et MGT le vaisseau du futur, des dizaines d'heures d'aventure et de Passion. Les Hits N°4, trois super jeux au prix d'un.

AMSTRAD CPC

AMSTRAD CPC

DEJA LE N° 4 DE LA SUPER COLLECTION

loriciels

CHARLY DIAMS

les hits 4 de loriciels

MARACAÏBO

BILLY LA BANLIEUE

M.G.T.

Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.



Distribution :
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F



masse d'arme 17 ecus
vous avez 69 ecus
gauche droite haut bas prise fin
LE "DONJON ET DRAGON"
LE MAITRE DES AMES
LE MAITRE DES AMES
Amst DISC 195 F □ PC et Compatibles 259 F □ Atari ST 259 F □
L'OEIL DE SET
Amst. K7 150 F □ DISC 180 F □ PC et Compatibles 259 F □ Atari ST 259 F □
GABRIELLE
Amst.K7 140 F □ DISC 180 F □ PC et Compatibles 259 F □ Atari ST 259 F □
NOM
ADRESSE
Port gratuit
Réglement par
Chèque Bancaire
ou CCP
A RETOURNER A : UBI SOFT 1, voie Félix Eboué 94000 CRETEIL Tél. 43.77.74.01
AMS 09/87